

CAAD 59
REVISTA PARA AVENTUREROS
ABRIL 2023
INFORME
I.A.
CONCURSO
Petra
¡ALUVIÓN PARTICIPATIVO!
INFORME
El origen de
ZORK
INFORME
CÓMO SE HIZO STELLAR MESS
ANÁLISIS
A SON OF XENON
SOLUCIONES
SPY QUEST 1 Y 2
INFORME
ÓRDENES Y ACCIONES
Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, HUMOR...


AHORA EL CAAD EN PAPEL
CAAD
REVISTA PARA AVENTUREROS
AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY
Más INFO
https://bit.ly/3aulaAQ



SUMARIO









¡EN ABRIL, RETRO MIL!







Un libro que desgrana la historia de la mítica compañía española de videojuegos y sus miembros, narrada directamente por ellos



JUAN JOSÉ MUÑOZ FALCÓ







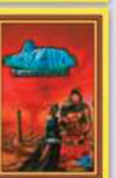














240 págs
Edición especial también disponible

Consíguelo en:
https://bit.ly/34Sn6zW





EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Celebro saludarte puntualmente tras nuestra última cita. Ante todo, debo congratularme por el gran éxito que está teniendo la nueva web del **CAAD**. En apenas tres meses de andadura ha avanzado puliendo su aspecto, incluyendo nuevas secciones y rellenando de contenido su espacio. El anuario aventurero, registro de toda creación lúdica basada en texto no hace más que incrementarse, las noticias reflejan la actualidad más candente, y los informes sacian la curiosidad del más ávido aventurero. Y esto es sólo el principio...

Me alegra muchísimo también poder contar de nuevo con un **CAADiano** de pro, José Luis Cebrián, que ya se encargó del **CAAD** impreso e incluso de la misma web en tiempos arcaicos (allá por el precámbrico). La sangre nueva es bienvenida al mundo de la aventura, pero el retorno de la añeja es doblemente agradecida. José Luis ha echado una mano a *tranqui69* y a *EJVG* en la maquetación y diseño del **CAAD** en PDF, ha preparado las versiones de impresión en Lulu de los **CAAD 54** y **55**, y además hasta ha redactado un artículo sobre las tan en boga IAs, aplicadas a los gráficos de una aventura. En realidad, más que echar una mano casi se ha hecho este **CAAD** él solito, lo cual todos le agradecemos, pero muy especialmente *tranqui69*, porque ha podido dedicarse con más ahínco a la web del **CAAD** y al desarrollo de su juego, **La Aventura casi Original**, cuyas profundidades pronto podremos explorar.

Tenemos un artículo sobre **Zork**, largamente prometido, y aunque bastante extenso, va a quedar como una primera parte. Esperemos que *Rockersuke* pueda concluir el excelente trabajo que ha realizado, pero ya se sabe... la vida te deja el tiempo que te deja. De todos modos, si queréis conocer algunos detalles más sobre esta aventura de Infocom, ya tuvimos un artículo titulado «Historia de Infocom (o... ¿cómo se hizo **Zork**?)» realizado por Javier San José y publicado en dos partes aparecidas en los **CAAD 42** y **43**, que podéis consultar en la **BiblioteCAAD** de nuestra (y vuestra) web.

Disponemos también de una sección de Humor bastante nutrida, con nada menos que cuatro colaboradores. ¡Seguro que os gusta! También el mismo *Uto* nos indicará cómo evitar el «síndrome de la palabra exacta», *Dardo* se da otro atracón de aventuras gráficas solucionadas y comentadas, y Tibba Games nos informa de cómo se gestó su aventura **Stellar Mess**. No voy a seguir martilleándote con los interesantes contenidos de este número, que para eso tenemos el índice, pero agradezco aquí a todos los colaboradores su ayuda para que este número se haya hecho realidad.

¡Hasta el verano!

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

Juegos





RETORNO A LAS MAZMORRAS DE ANTUR YA DISPONIBLE

El pasado 25 de diciembre, y como si de un regalo de papá Noel se tratase, Ricardo *TormentaDePlomo* Oyón nos trajo la revisión de su ya clásico juego **Mazmorras de Antur**.

Con el original y descriptivo nombre de **Retorno a las Mazmorras de Antur**, Ricardo nos invita a jugar con este pseudo *dungeon crawler*, que cuenta además con un sistema de combate simple e intuitivo y una generación aleatoria de enemigos y objetos.

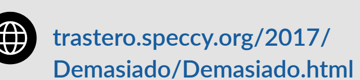
No os lo perdáis. ■


ricardo73.itch.io/retorno-antur

DEMASIADO PARA UN DÍA, DISPONIBLE TRAS 30 AÑOS

La aventura de texto realizada por Daniel Santo **Demasiado para un día**, originalmente programada en 1991, cuando tenía 16 añitos, para ser enviada a la revista Microhobby, ha sido rescatada en pleno 2022. Corregidos los fallos que no permitían terminarla con éxito, esta nueva versión programada en un un Spectrum +2A con el **PAW** original, ha sido finalmente liberada.

Aquí tenemos la página del Trastero del Spectrum con cumplida información sobre el juego, incluyendo descarga y solución. ■


trastero.speccy.org/2017/Demasiado/Demasiado.html

LEGENDS OF CASTILE, AVENTURA GRÁFICA EN DESARROLLO

Legends of Castile

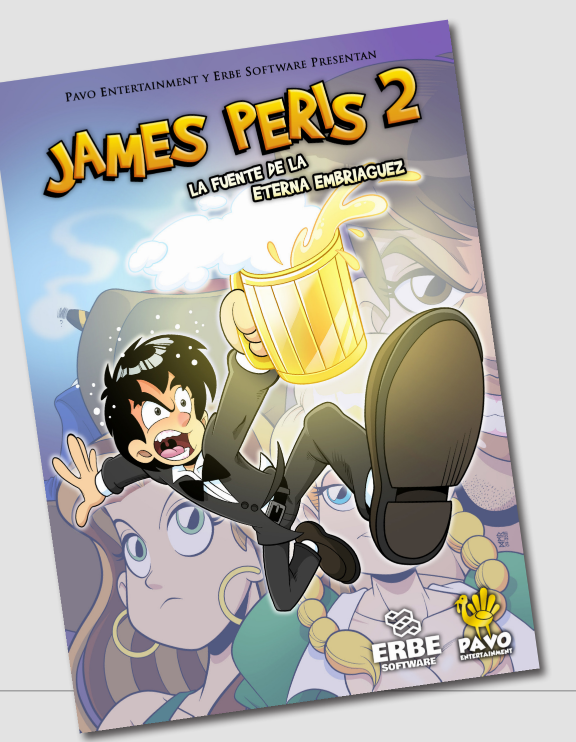
Una aventura gráfica que está próxima a salir es **Legends of Castile**, desarrollada por Torrezno Entertainment.

Ambientada entre los siglos XVIII y XIX, el juego es una aventura gráfica basada en las leyendas populares de Castilla, donde María, una aspirante a novicia, debe investigar leyendas castellanas sobre criaturas mitológicas, descubrir si son reales o no, y si lo son, obtener un objeto de cada criatura.

El proyecto tiene previsto crear doblajes al inglés y el español tras una campaña en Kickstarter. ■




legendsofcastile.com

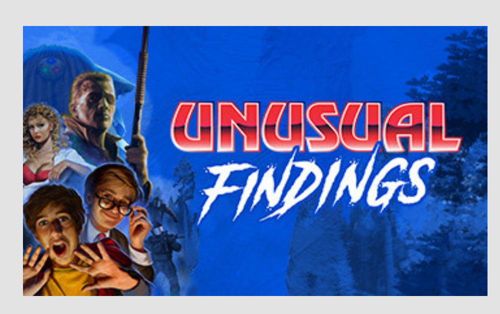


JAMES PERIS 2: LA FUENTE DE LA ETERNA EMBRIAGUEZ

Y seguimos con aventuras gráficas. De la mano de Oriol Roselló y su equipo de Pavo Entertainment nos llega **James Peris 2: La fuente de la eterna embriaguez**, disponible en Steam desde el pasado 24 de noviembre y que solo ha tardado 10 años en publicarse desde que salió la primera parte.

Humor disparatado al estilo Larry, y una gran cantidad de misiones (dos) serán lo que encontremos es este divertido juego que ya está disponible para PC por 15€ de nada. ■


jamesperis.com

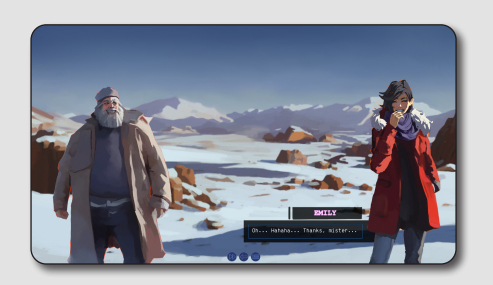


HUSSERL-1, NOVELA VISUAL DE PABLO MARTÍNEZ

Pablo Martínez Merino, autor de varias aventuras, entre ellas **La casa al otro lado de la tormenta**, ha publicado su último trabajo, **Husserl-1**, una novela visual participante en la *Winter Visual Novel Jam 2022*.

En el momento de la publicación de esta noticia aún se trata de una versión preliminar del juego. Guión y textos están 100% completos, pero aún quedan pendientes ilustraciones de la parte artística.

Más información en su página web. ■



 unapersona-y-otrapersona.itch.io/husserl-1

UNUSUAL FINDINGS, LOS 80 COMO AVENTURA GRÁFICA

¿Qué ya estás harto de aventuras gráficas? ¡Pues dos tazas! Ahora toca cruzar el charco y visitar las hermosas tierras argentinas donde los chicos de Epic Llama han creado **Unusual Findings**, con ambientación totalmente ochentera, píxeles como los de antes y afortunadamente, textos en español además de otros ocho idiomas y con voces en inglés y ruso.

Hablando del argumento, empezamos con un protagonista castigado en casa (tal que en **Billy Masters Was Right**), que acaba enredado en una plenamente disfrutable trama de invasiones extraterrestres y robots asesinos junto a sus dos amigos. En esta aventura, los guiños a los 80 son constantes pero no forzados, y ciertas situaciones a todos nos recordarán momentos, películas o personajes que ya conocemos. Un poco de nostalgia nunca está de más. ■

 steampowered.com/app/1605320

MOVIE, PORTADA A AMSTRAD PCW POR HABISOFT

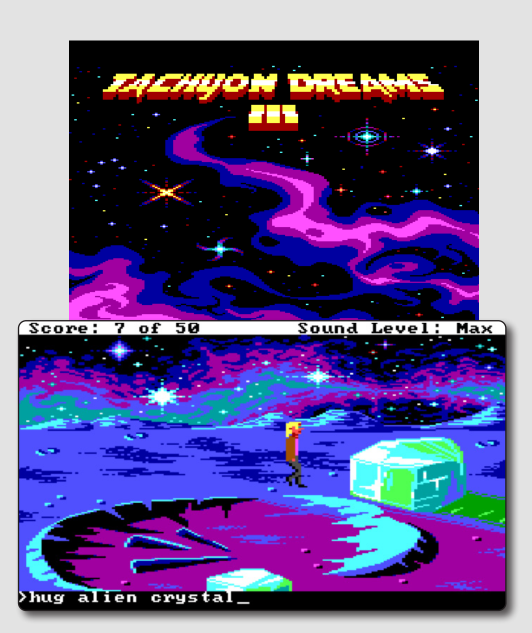
Movie, la genial aventura isométrica obra de Dusko Dimitrijevic distribuida por Imagine en 1986, ha sido portada magistralmente por HabiSoft a Amstrad PCW desde su versión para ZX Spectrum.

Podéis descargarlo y consultar su completa ficha en la PCW Wiki de HabiSoft. ■


www.habisoft.com/pcwwiki



TERCERA PARTE DE LA SAGA **TACHYON DREAMS**



Tachyon Dreams III: The Rancid Buttermilk from Andromeda, podría ser el argumento de la nueva aventura gráfica de Cosmic Void... ¡pero es solo el título! Con una interfaz clavadita a los primeros **Space Quest**, píxeles gordos como garbanzos, interfaz de texto (en inglés, eso sí) y humor espacial, esta tercera parte no solo es un envoltorio que tire del factor nostalgia, sino que, además, hay debajo una aventura interesante.

La saga de **Tachyon Dreams** son aventuras de descarga gratuita, y solo tenéis que aportar lo que consideréis apropiado por ellas. ■


cosmicvoid.itch.io

DEATH CORP ¡KICKSTARTER COMPLETADO!

En **Death Corp** te pondrás en la piel de Art, un joven recién graduado en busca de su primer trabajo serio. Pero, ¡oh sorpresa!, es entrevistado por el propio *Grim Reaper*. 50 escenarios diferentes, gráficos de primera calidad y una banda sonora impactante, es lo que ofrece esta aventura, además de grandes dosis de buen humor, terror y referencias a clásicos como **Monkey Island** y **Day of the Tentacle**. El proyecto de Kickstarter **Death Corp** ha superado con creces su objetivo, y puedes bajarte una demo directamente desde su página. ■


alberto-costa.itch.io/death-corp

LOS SMITHS ESTÁN MUERTOS

Y de un autor novel a una auténtica vaca sagrada de la aventura: Bieno Marti sorprende nuevamente con su última aventura, protagonizada por Morrissey, ex-vocalista de la icónica banda *The Smiths*. El juego, titulado **Los Smiths están muertos**, ha sido creado con la ayuda de **Quill** e **Illustrator** y estará disponible en versión física a finales de marzo o primeros de abril tanto para Commodore 64 como para Oric. ■


caad.club/los-smiths-estan-muertos

EN ESPAÑOL, EL HOBBIT

Pero si hay que hablar de un clásico en el mundo de la aventura, hablamos sin duda de **The Hobbit** de Beam Software. Ahora, y gracias a una ingente labor de reprogramación, sí, sí, REPROGRAMACIÓN en mayúsculas, el bueno de *SrHead* nos ofrece una nueva versión de este juegazo.

El Hobbit está disponible para C64, Amiga y Atari ST y ofrecerá traducciones de todas las descripciones cotejadas con el libro *El Hobbit*, mejoras en las abreviaciones, un comando **V** para repetir la última frase tecleada y muchas cosas más. No os perdáis esta auténtica joya. ■


srhead.itch.io/el-hobbit



THE CURSE OF RABENSTEIN TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Otra gran aventura cruza los oscuros abismos del idioma y llega al español gracias al incansable esfuerzo de J.A. Rubio. Se trata de **La maldición de Rabenstein** de Stefan Vogt. Aunque ya se había hecho un hueco en nuestros *hearts*, ahora llega el momento de abrirle nuestros corazones a esta aventura en un perfecto castellano y que ha contado, además, con la inigualable colaboración del mismísimo *Uto*. ■

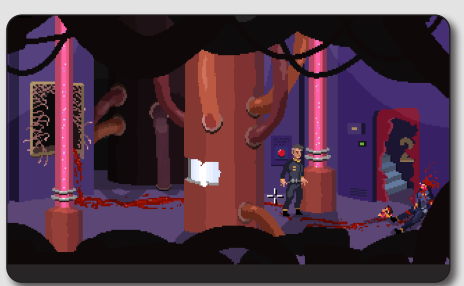

8bitgames.itch.io/rabenstein





STOWAWAY, UNA AVENTURA DE GEORGE BROUSSARD





Y para terminar la subsección, una aventura escrita en inglés pero que merece nuestra atención. Se trata de un juego gratuito desarrollado por George Broussard (creador de la serie **Duke Nukem**). **Stowaway** no es que sea especialmente largo (unos 15 o 20 minutos), pero la temática de ciencia ficción y sus gráficos *pixelart* hacen que esta aventura *point and click* en la que ayudaremos a Travis Walker, único superviviente de la USS *Starcross* a enfrentarse a un alienígena hostil, nos sea especialmente apetitosa. A ver si se anima y tenemos versión en español. ■


georgebroussard.itch.io/stowaway

NOTICIAS

Eventos

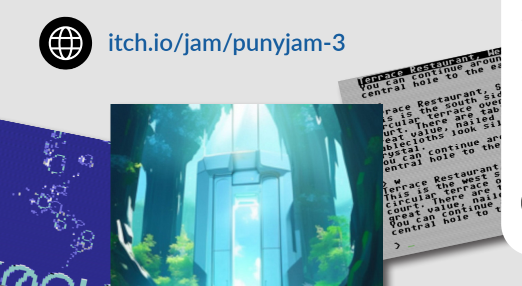


CONCLUYE LA *PUNYJAM #3*

El 3 de febrero se anunció el tema que debían tratar los juegos que se presentasen a la tercera edición de esta *jam* centrada en la librería **PunyInform** de Fredrik Ramsberg. Concretamente, el juego debía comenzar en o frente a una esclusa de aire, y hubo tiempo hasta el 26 de febrero para presentar creaciones.

Se ve que quien más aire tomó fue Garry Francis, pues su aventura **Submarine Sabotage** fue la ganadora, anunciada el 13 de marzo tras dos semanas de votación. ¡Enhorabuena! Ahora, ya podemos todos respirar tranquilos... ■

itch.io/jam/punyjam-3





CONCURSO DE AVENTURAS Y ROL DE BYTEMANIACOS

Un año más, Bytemaniacos organiza su Concurso Aventura, dividido en dos categorías: para aventuras de texto (tanto de *parser* como por opciones) o juegos de rol (RPG y *roguelikes*). Eso sí, solo para el ordenador ZX Spectrum. El plazo para presentar los trabajos es realmente extenso, hasta el 3 de diciembre de 2023, y el ganador recibirá un ordenador ZXUno+ donado por la web de Bytemaniacos.

Como el **CAAD** no puede (ni debe) perderse ni un solo sarao, ofreceremos al ganador un ejemplar impreso del último **CAAD** disponible y el libro *Aventuras del ayer* de Juanjo Muñoz, mientras que al segundo clasificado se le hará entrega también de un **CAAD** impreso. ■

bytemaniacos.com?page_id=4009





AGOTY AWARDS, AND THE WINNER IS…

Adventure Game of the Year (AGOTY) es una web que galardona a las mejores aventuras gráficas de corte clásico del año. Aquí os mostramos el último palmarés, recientemente anunciado en una divertida gala. ■


youtu.be/ELfa4ycqzrk

Mejor selección de puzles
Unusual Findings

Mejor guion
The Excavation of Hob's Barrow

Mejores diálogos
Nightmare Frames

Mejor banda sonora y efectos de sonido
Syberia

Mejor nivel gráfico y animaciones
Syberia

Mejor aventura según Jurado Internacional
The Excavation of Hob's Barrow

AGOTY 2022
Return to Monkey Island



DONUM, MEJOR AVENTURA DE TEXTO EN LOS PREMIOS GOTY 2022

Y más premios, ahora los organizados por nuestros amigos y vecinos Planeta Sinclair, que en sus premios GOTY han galardonado a **Donum** con el codiciado título de Mejor Aventura de Texto 2022, además de unos meritorios segundos puestos en otras categorías como Mejores Gráficos, Mejor Sonido y Mejor Juego Español. ■


planetasinclair.blogspot.com/2023/01/vencedores-goty-2022.html

EXPOSICIÓN DEL ARTE DE LUIS ROYO



Si no conoces a Luis Royo, debiste estar en coma entre los años 80 y 90, o no sabes qué es un videojuego o un cómic. Suyas son ilustraciones que se convirtieron en portadas de conocidos videojuegos, como **Game Over** y su pezo-polémica. Del mismo modo, y ya en el tema aventurero, todas las portadas de los juegos comerciales de Aventuras AD, a excepción de **Jabato**, son suyas, y no hagamos referencia solo a Aventuras AD, puesto que la portada para la edición remasterizada de **Runaway**, la tercera aventura gráfica de Pendulo Studios, también es creación de Royo.

En el momento en el que publiquemos este **CAAD** quedarán pocos días para disfrutar de esta magna exposición que se muestra en la sala Laberinto Gris de Zaragoza desde el 15 de enero al 15 de abril. ■

RETROPIXEL TENDRÁ PRESENCIA DEL **CAAD**

Si estás en Málaga los días 22 y 23 de abril, no puedes perderte la próxima edición de RetroPixel, porque allí se dará cita la *crème de la crème* del mundo retro, y podrás ayudar a los más necesitados de la mano de nuestros amigos de VideojuegosxAlimentos (no olvidéis llevar alimentos no perecederos con vosotros).

Pero si todo esto no fuese suficiente, y gracias a *Ruber Eaglenest*, creador del pódcast *No está muerto lo que yace eternamente*, y Fran Kapilla de Sequentia Soft, el **CAAD** tendrá presencia en esta edición.

Ambos abanderarán la representación del club decano de la aventura en España con mucha información y sorteos de ejemplares impresos (tanto añejos como los últimos en aparecer) entre todos los que os queráis pasar a saludar.

RetroPixel es una actividad orientada para toda la familia, cultural, solidaria y gratuita organizada por la Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro (ALTAIR), más conocidos por realizar el pódcast *Retro Entre Amigos*.

Más información en la página web de RetroPixel Málaga o en la cuenta de Twitter de **@retroamigos**. ¡Nos vemos allí! ■


www.retropixel.es

NOTICIAS Desarrollo

UNA AVENTURA DE TEXTO EN EL CÓDIGO DE CHROME

¿Alguna vez te has topado con algo escondido en un videojuego que no esperabas encontrar? ¡Eso es un *Easter Egg*! Pues Google ha escondido una aventura de texto dentro del código fuente de su navegador Google Chrome.

Para poder jugar tendremos que seguir estos simples pasos:

- Abrir una ventana en modo incógnito.
- Escribir la dirección: https://google.com/ncr
- Una vez ahí, tienes que escribir en el cuadro de búsqueda «text adventure» y acceder a la consola (CTRL+MAY+J o CMD+OPT+J en un Mac).

Una curiosidad que te hará sentirte como un auténtico *hacker*. ■

JUEGA AVENTURAS DE TEXTO EN TELEGRAM CON **NAPS BOT**

Jugar a aventuras de texto en el móvil siempre ha sido un quebradero de cabeza... ¡hasta ahora!

Morgul ha desarrollado algo muy especial basado en su sistema **NAPS** y que permite jugar en Telegram aventuras de texto creadas con **Quill**, **PAWS**, **SWAN** o **DAAD**.

Con la ayuda de un bot de Telegram (@if_naps_bot), podemos jugar las aventuras a través de una conversación privada. El bot sólo tiene dos comandos: `/start` (o `/quit`) hace la función de menú principal, y permite terminar cualquier partida en la que estés. El otro comando es `/jugar` (o `/play`) `título del juego`, que lanza el juego que elijas. Cuando ejecutas `/start` aparece un botón en Telegram con las diferentes opciones de juegos disponibles. También podemos pedir ayuda con `/ayuda` (o `/help`).

De momento es posible jugar a toda la producción de Aventuras AD (con la excepción de **La Aventura Espacial** al no poder emplear órdenes de texto, dado su interfaz por menús), así como a **El cetro del sol**, la primera creación realizada tras la recuperación del **DAAD**, y la versión traducida por Daniel Querol de **Hampstead**, como ejemplo de aventura hecha con **Quill**. También hay títulos en inglés, como los veteranos **TEWK** y **The Ticket** del manual del **PAW**.

De momento se juega solo en modo texto, pero para el futuro, *Morgul* planea que se compartan las imágenes de localidad como otro mensaje.

Desde el siguiente enlace es posible abrir la conversación con el bot. ■



PASATIEMPOS

Por @Tranqui69 

Empareja a cada autor con su obra. No vale usar Google, que te conozco.


1


2


3

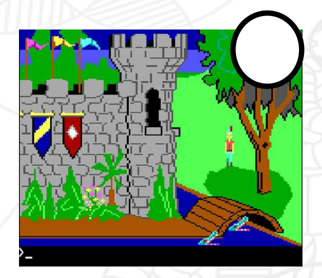

4


5


6


7

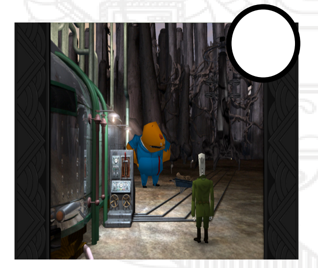

8











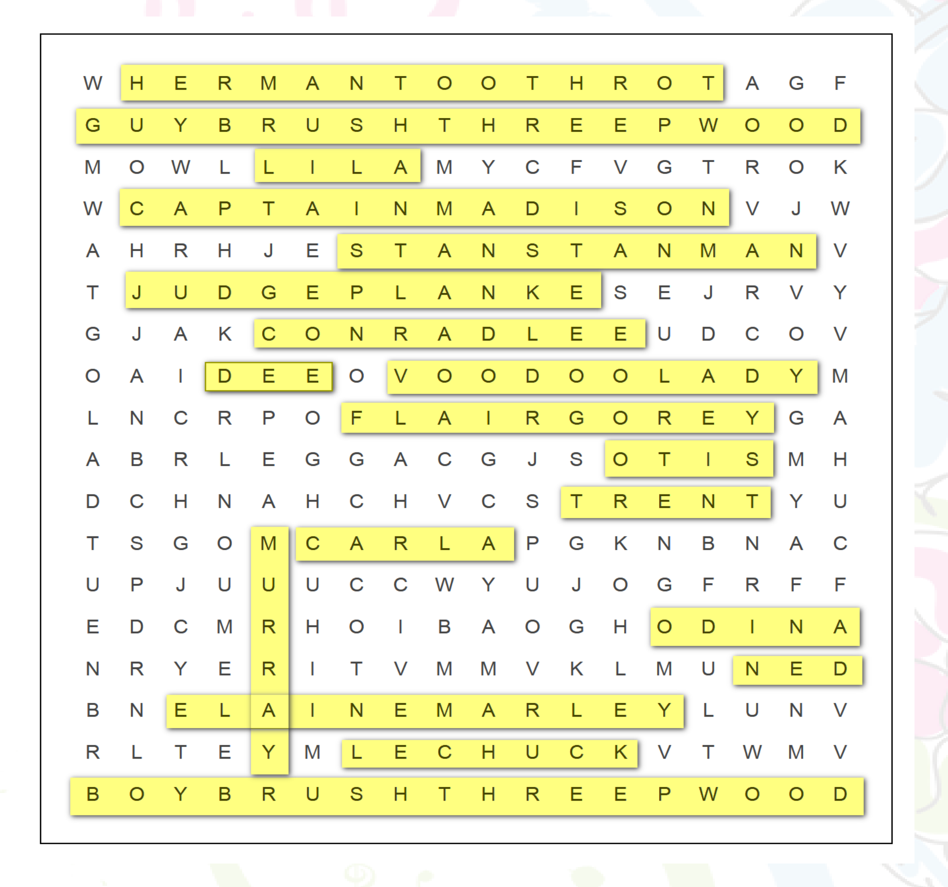






Soluciones CAAD 58

Aquí puedes encontrar la solución con los 19 nombres de personajes de Monkey Island (*)



¿O eran 20? Esta es una prueba para ver si alguien se molesta en leer los pasatiempos. XD

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Por Juanjo Muñoz @Juanjoide



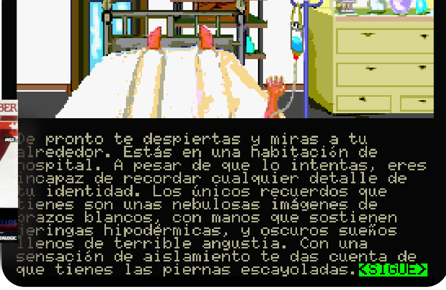
Juegos de distintas temáticas, distintas épocas y distintos ordenadores pueden compartir situaciones similares. Un ejemplo de ello lo tenemos con los dos títulos que aquí tenemos. Por una parte, la aventura de texto **Nueve Príncipes en Amber**, obra de Tellarium y lanzada para Commodore 64 y PC en 1985, con versiones para Apple II y Atari ST al año siguiente. Sin embargo, la imagen que aquí se muestra es la versión para MSX2, traducida al español y distribuida por Idealogic. Contaba con gráficos muy mejorados, puesto que la base gráfica para el resto de versiones, Atari ST incluido, era la de C64, sin que hubiese demasiadas variaciones entre ellas.

El otro título es una creación de Cinemaware Corporation, compañía conocida por títulos como **Defender of the Crown** o **Rocket Ranger**. En este caso se muestra la captura de pantalla de un juego que combina escenas de acción con componentes de aventura, de novela visual para ser más exactos, llamado **It Came from the Desert,** lanzado para Amiga y PC en 1989. Está inspirado en películas serie B de los 50, pero muy especialmente en *Them!*, aquí llamada *La humanidad en peligro*. Esa la vi de pequeñito, y durante años llamé a James Whitmore «el sargento de las hormigas».

En ambos títulos tenemos una cama de hospital mostrada desde la perspectiva subjetiva del protagonista, y con un gotero a la derecha. En la aventura de texto es la localidad inicial, y en el otro juego es donde acabamos si tenemos un mal encuentro con las hormigas gigantes. ■







CONCURSO GUIONES DE PETRA





Finalizado el magno evento cuyo objetivo era dar vida de nuevo a Petra, la mascota del **CAAD**, y a manos de su mismísimo ilustrador original, Paco Zarco, es un placer poder anunciar que ya tenemos ganador.

Recordemos que el concurso tuvo lugar a lo largo de noviembre y diciembre de 2022, recibiéndose una apabullante cantidad de guiones:

¡Tres!

Sesudas deliberaciones mediante, Paco Zarco y Juanjo Muñoz escogieron el guion presentado por un aventurero que responde por... *Antor Chomana*.

En fin, veamos el guion ganador:

1- Primer plano de Petra mirando al lector. La leyenda aparece en la parte superior de la viñeta. Como es una canción, puede adornarse con pentagrama o notas, a gusto del brillante ilustrador. «Una piedra en el camino...»

2- Petra mira hacia un barranco con un cartel con una flecha señalando hacia abajo. La leyenda aparece en la parte superior de la viñeta. «... me enseñó que mi destino...»

3- Se ve al aventurero cayendo rodando y dando tumbos por una inclinada rampa. La leyenda aparece en la parte superior de la viñeta. «... era rodar y rodar.»

4- Petra mira al lector con sonrisa sardónica de medio lado y piensa: «¡Novatos!»



Se aprecia una ligera adaptación por parte de Paco. Licencia artística, creo que lo llaman, o simplemente ajuste al formato gráfico. Sea como fuere, gracias mil a Paco por retomar a Petra, a *Antor* por su originalidad, que se hace extensiva al resto de participantes (sí, a los dos). ¿Veremos de nuevo a Petra en las páginas del **CAAD**? Como se dijo en su momento, si eres bueno con el lápiz y te animas a dibujar tú mismo a Petra y sus vivencias fuera de concurso... ¡adelante con ello! ■



ODA AL RETRO







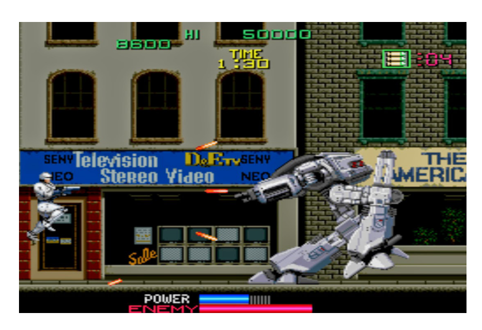
Corre el año 1988, lo digital es mera ciencia ficción y aún se sueña con que el próximo siglo traiga a la palestra todas aquellas historias y tecnologías que tanto nos han prometido desde el celuloide.

Vas de camino al colegio, contento porque para ti es el mejor día de la semana: viernes por la tarde. Tienes ganas de que terminen las clases para, como todas las semanas, acompañar a tus padres a hacer la compra de la semana al centro comercial al que soléis ir siempre; en él te espera la *Boutique de la prensa*, un pequeño establecimiento donde puedes encontrar toda clase de tebeos, y hoy te gustaría comprar uno nuevo de Mortadelo y Filemón o puede que de Superlópez.

Sin embargo, hay algo que capta tu atención de manera fulgurante: un nuevo establecimiento ha abierto sus puertas y de él emana un ruido que te es muy familiar.

De inmediato, te acuerdas de aquellos muebles con *joystick* y botones que llenaban tus tardes de ocio en los mil y un *campings* que recorrías cada verano junto a tu familia. Miras tu reloj Casio y ves que aún tienes tiempo, poco más de diez minutos para que empiecen las clases, e impulsado por una fuerza que tira de ti, entras.

Videojuegos con una calidad superior a la vista hasta entonces se encuentran frente a ti: **Superman**, **Rastan** —que por aquel entonces era conocido como «el juego de Conan»—, y, la que más te llama la atención,



ROBOCOP (DATAEAST, 1988)



RASTAN (TAITO, 1987)

Robocop. En ella hay un muchacho, más o menos de tu edad que, manejando al famoso cíborg, dispara sin ton ni son a todo enemigo que aparece en pantalla.

Y de repente, sin saberlo, has quedado atrapado y tus gustos han empezado a cambiar. En el tan ansiado quiosco del centro comercial ya no te quedas mirando los tebeos, sino que ojeas una revista que tiene un tamaño considerable para los estándares y que acabarás comprando: *Micromanía*. Ya la habías visto otras veces, cuando era de un tamaño menor y regalaban un casete, pero no le dabas mayor importancia.

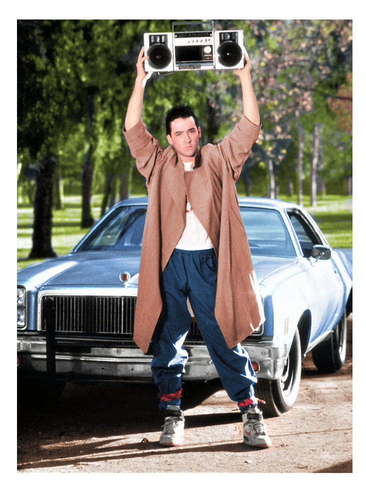
Una vez en tu casa, a la hora de cenar, devoras cada página y cada imagen sobre los juegos de sistemas como el Spectrum o el Amstrad CPC. Aunque las que se llevan la palma son las del Amiga: tan cercanas a las que viviste esa misma tarde en el salón recreativo. Las últimas páginas de la revista se convertirán en las más visitadas: catálogos y precios, tanto de juegos como de ordenadores, se compactan en tan solo un par de páginas. Spectrum, cuarenta mil pesetas; Amiga, ochenta mil. Suspiras y, de alguna manera, sabes que por tus propios medios no serás capaz de obtener una de tan ansiadas máquinas; tendrás que esperar a una comunión o aprobar el curso. En tal caso, te prometes que mañana irás de nuevo a ese nuevo salón recreativo para alimentar a una de esas máquinas con una moneda de veinticinco.

Y así fue pasando el tiempo. Tus padres compraron un ordenador: puede que fuese un Spectrum, o puede que un Amiga si eres afortunado, o si no un PC con tarjeta VGA —no entiendes qué son esas siglas, pero pronto lo descubrirás cuando pruebes tu primera aventura gráfica—. También es posible que te llevases una decepción por no ser el ordenador que querías, pero esa sensación desaparecerá en cuanto te pongas a aporrear el teclado.

El tiempo pasa y llegamos a la década de los noventa, donde desaparecen sistemas y entran en escena unos nuevos competidores: las consolas. Más baratas que un ordenador y con los juegos más caros, pero la sensación de tener la recreativa en casa se incrementa. Y junto a este cambio llega otro,

en esta ocasión, en la forma de un formato: el CD-ROM. Lo multimedia lo invade todo, desde la música hasta el vídeo. Aparece la famosa enciclopedia Encarta, visitas un Museo del Prado virtual por cortesía de un CD que viene de regalo en *PC-Manía*, y las demos de los juegos mensuales que aparecen en *Micromanía* vienen acompañados del tráiler de la película del momento.

Y sin que te des cuenta ya ha pasado la década. Ves cómo han desaparecido —en silencio, como si se quisiesen despedir sin molestar— videoclubes y salones recreativos. Y de esta manera llegamos al final del viaje, donde no ha sobrevivido nada de lo que hizo tan especial tu infancia. ¿O no? Aún puedes disfrutar de todos aquellos juegos que jugaste y los que nunca pudiste tener, ni tan siquiera cuando te los «prestaban»; la emulación vino a cubrir ese hueco que, sin duda, dejó un vacío que a todas luces parecía quedar residente en tu memoria. ■





ESTAS IMÁGENES PUEDEN HERIR LA SENSIBILIDAD DEL LECTOR.

HUMOR

Por @Timoneda

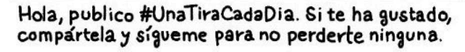












@Timoneda
@holasoytimoneda
TIMONEDA

HUMOR

Por @loquedeberia







HUMOR

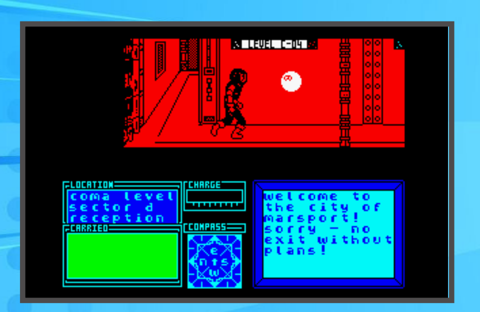
Por Maribel Carod @SraGamerComic

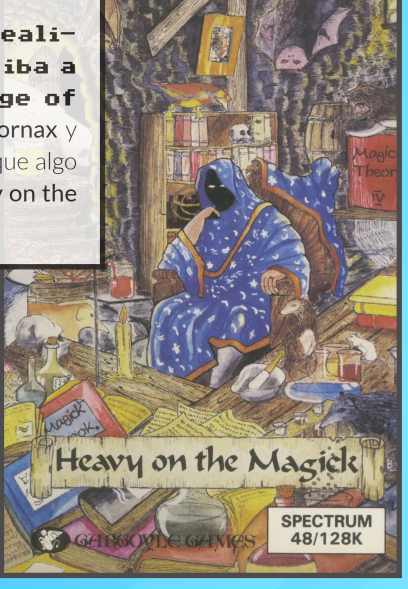


¿SABÍAS QUE...

Por Juanjo Muñoz @Juanjoide 

... la videoaventura Marsport, realizada por Gargoyle Games en 1985 iba a ser el inicio de la trilogía «Siege of Earth»? Sus secuelas iban a denominarse **Fornax** y **Gath**, pero no llegaron a lanzarse. Y parece ser que algo análogo pasó con otro título de Gargoyle, **Heavy on the Magick**.







... la aventura por iconos de Luis Mezquita Cobra's Arc, de Dinamic, tuvo una versión en francés? Eso sí, careciendo de voz digitalizada, no sé si afortunadamente. Los chicos de El Trastero del Spectrum la han preservado en su web, y te la puedes descargar aquí:

link.caad.club/4gzlj

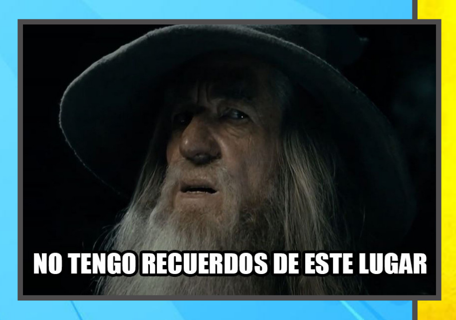
... la martilleante tonada que nos acompaña en la aventura realizada por Ian Weatherburn en 1985 para Ocean Software The Neverending Story en Spectrum 128K puede ser desactivada?



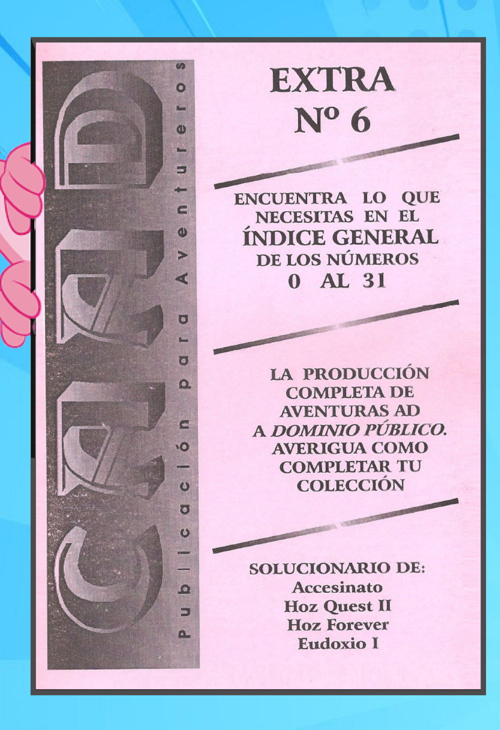
Efectivamente, tecleando MUSIC solo conseguimos reiniciarla tras unos instantes de paz aural, así que para silenciar por completo la aventura es necesario teclear NOM. Dado que el *parser* del juego tan solo reconoce las tres primeras letras, debe tratarse de la orden *no music*, que no está documentada en las instrucciones.

... la primera traducción al español de la novela *The Hobbit*, del escritor británico J. R. R. Tolkien, se llamaba *El hobito* y tenía una traducción muy particular?

Publicada en 1964 en la colección *Los libros del mirasol* de la editorial argentina Fabril Editora, la personalísima traducción empezaba no solo en el mismo título, sino que a los *trolls* se les llamaba enanos, a los enanos, gnomos y a los trasgos, duendes. Al menos, a los wargos se les llamaba *warg*, como en el original.



… todos los CAAD Extra tuvieron las tapas negras (y la tinta de portada dorada o plateada) salvo el último, el CAAD Extra 6, que tenía un característico color rosado? Aunque no fue el primer CAAD con ese color, ya usado en los números 15, 16 y 21, se prestaba a ser llamado, con toda propiedad, «el Extra rosa».



CAAD

publicación para Aventureros

EXTRA

Nº 6

ENCUENTRA LO QUE NECESITAS EN EL ÍNDICE GENERAL DE LOS NÚMEROS 0 AL 31

LA PRODUCCIÓN COMPLETA DE AVENTURAS AD A *DOMINIO PÚBLICO.* AVERIGUA COMO COMPLETAR TU COLECCIÓN

SOLUCIONARIO DE:
Accesinato
Hoz Quest II
Hoz Forever
Eudoxio I

… Derek Brewster, quien tocó otros géneros además de la aventura, tiene en la versión de Commodore 64 de su aventura Kentilla una sintonía nada menos que de Rob Hubbard? Por cierto, en la pantalla de carga le cambian el apellido a… Brewstor.

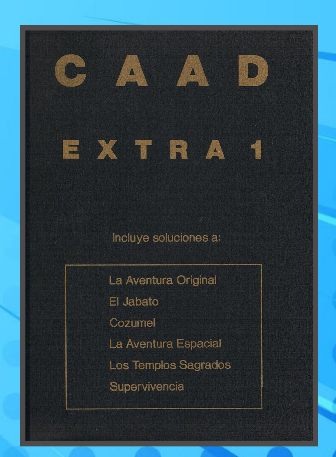




... del CAAD Extra 1 hubo dos tiradas, con diferente portada y contenidos reducidos en la segunda?

El primer **CAAD Extra 1** era el cuarto fanzine de la tercera suscripción, y hete aquí que en aquellos tiempos sin Internet se vendían en tiendas de informática libros de soluciones donde se compendiaban los pasos para resolver juegos de aventura. La tienda Centro Mail (ex-Mail Soft, pre-Game) se interesó en los contenidos del **CAAD Extra 1** al incluir soluciones de toda la producción de Aventuras AD excepto **Chichén Itzá**, aún no publicada, y compró todos los fanzines que no habían sido enviados a los socios. Como quisieron más, se realizó otra edición del **Extra 1**, retirando todas las secciones y el póster central samudiano realizado por Paco Zarco, dejando tan solo las soluciones.

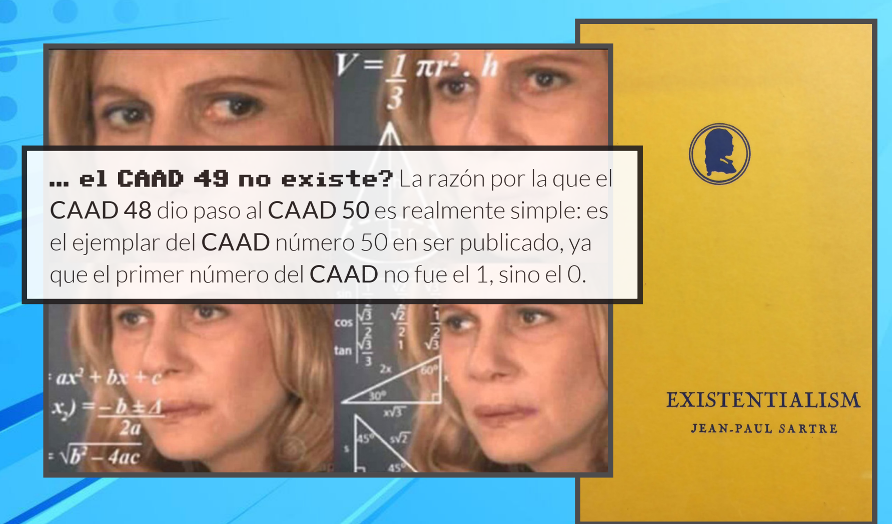






... Charles A. Sharp fue un prolífico autor de aventuras que lanzó entre 1985 y 1988 nada menos que 16 títulos, la mitad de ellos con Alternative Software? Varios eran parodias de series y películas, y algunos eran, curiosamente, de tema deportivo.

... el CAAD 49 no existe? La razón por la que el **CAAD 48** dio paso al **CAAD 50** es realmente simple: es el ejemplar del **CAAD** número 50 en ser publicado, ya que el primer número del **CAAD** no fue el 1, sino el 0.



TAADBLÓN DE ANUNCIOS

Salón de masajes

EL ANILLO DORADO

Total discreción, trabajamos mediante acrónimos.

Clases de CONGA gratis.

MICROHOBBY

Se ha encontrado un maletín sin dinero en la redación.
Hermanos Ruis, pasen a reponer. Gracias.

CLUB DE USUARIOS

¿Quieres comentar aventuras y apoyar a los creadores?
¡Sé el primero!

LIQUIDAMOS

Copias del DAAD firmadas por El Viejo Archivero en discos de 5 1/4.

Entrega en mano en los Cárpatos.

PETRA perdida.
Suele meterse en los zapatos de los aventureros.
Se gratificará.

MULTINACIONAL DEL SECTOR EDITORIAL CON SUCURSALES EN ESPAÑA, JAPÓN Y VILLACAPONES DEL TURRIÓN

BUSCA

Redactores y editores versados en el mundo aventuril que deseen escribir artículos, informes, noticias o lo que se les antoje para el CAAD.

--- Requisitos ---

Saber leer
(si no, este anuncio tampoco os sirve de nada, ¡pillastres!)
Saber escribir
(con que no pongas 'asin', casi que nos damos por contentos)
Disfutar de las aventuras conversacionales, o de texto, o ficción interactiva o como demonios lo llamen ahora.

--- Salario ---
Un gritón de petradólares.

https:/caad.club

JÓVEN EXPERTO INFORMÁTICO

se ofrece
Para realizar páginas de teletexto.
¡Modernice su negocio!

Nº Busca: TRQ-69-00-00



SE BUSCA

Billete de autobús, visto por última vez en el pico de un pájaro del parque.

Se recompensará.

CLÍNICA ESTAMBUL

Especialista en implantes capilares para aventureros cuarentones.

10 % de descuento a los socios del CAAD

SUBASTA DE ANTIGÜEDADES

En el centro comercial *MARTY McFLY*

SÁBADO, 22

Se subastarán las siguientes piezas de museo:

- Walkman
- Sinclair C5
- Máquina de Anticitera
- Juanjo Muñoz

Profesor de lengua

se ofrece para enseñad el uso del imperativo.

ZAPATERÍA DON ENANO

Por un exceso de stock, ofrecemos pares sueltos de botas con tacón alto.

C.C. El Volcán

SE VENDE

Piso de estudiantes en Antur.
Todo interior, limpieza de esqueletos y arañas por parte del comprador.

† D.E.P.

DON TROLL MARTÍNEZ
Falleció a la edad de 108 años al caer por un puente tras ser atacado por un oso.

IA aburrida, busca humanos que le proporcionen información sobre los gamusinos.

 @CAAD_es  discord.gg/yfXGR3H6aR  groups/33938974840/ 

CAAD EN PAPEL

Por Juanjo Muñoz @Juanjoide



¿Quieres tu **CAAD** impreso? ¿Quieres que sus floridos lomos adornen tus estantes, y poder pasar páginas de verdad? Si es así estás de suerte, porque puedes conseguir números atrasados del **CAAD** de varios modos.

Normalmente, en el **CAAD** hacemos una tirada no muy extensa de cada nuevo número que sale. Son de muy alta calidad, como podrás apreciar. Actualmente quedan ejemplares de los siguientes **CAAD**:





CAAD 56
7,5€

CAAD 57
8,5€

CAAD 58
10€

Pero esto no es todo. Si quieres también conseguir ejemplares añejos con más de 30 años a sus espaldas, pues nos quedan unos cuantos, y su precio es inmejorable: tan solo 3€ la unidad. Quedan ejemplares de los siguientes **CAAD**:

CAAD 21 | **CAAD 22**
CAAD 23 | **CAAD 24**
CAAD 25 | **CAAD 26**
CAAD Extra 2 | **CAAD Extra 3**
CAAD Extra 4 | **CAAD Extra 5**



¿Y es posible conseguir ejemplares de la Tercera Edad del **CAAD**, es decir, a partir del **CAAD 51**? Pues sí. Una vez se agota la tirada original, los **CAAD** se suben a una plataforma de impresión bajo demanda denominada Lulu.com. Allí puedes pedir los números del **CAAD** que desees, con dos acabados diferentes, una versión estándar y otra «*premium*», que usa tintas de alto contraste y papel de mayor gramaje. Lulu imprime en variados lugares del mundo, pero entre ellos no se encuentra España. Usualmente lo hacen en los Estados Unidos, por lo que el envío es siempre internacional.

Aquí tenéis los enlaces para pedirlos:

CAAD 51
Estándar 8,5€ **https://bit.ly/3l3broX**
Premium 15€ **https://bit.ly/3659JNt**

CAAD 52
Estándar 8,5€ **https://bit.ly/3kUBhLM**
Premium 15€ **https://bit.ly/3n6mtur**

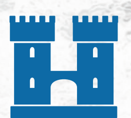
CAAD 53
Estándar 8,5€ **https://bit.ly/3yzwWFb**
Premium 17€ **https://bit.ly/3oPbwPS**

CAAD 54
Estándar 7,5€ **https://bit.ly/3HlVc2G**
Premium 15€ **https://bit.ly/3HP4pBV**

CAAD 55
Estándar 7,5€ **https://bit.ly/3wMDiBh**
Premium 15€ **https://bit.ly/40jt2hs**

Puedes pedir el o los **CAAD** que desees. Si lo haces a través de Lulu, en aquella plataforma verás los gastos de envío, pues todo el proceso es gestionado por ellos. Del mismo modo, es recomendable estar atento a ofertas y descuentos disponibles mediante códigos promocionales. Si escoges ejemplares que tengamos ya impresos, se calculará el importe del envío dependiendo de si lo quieres ordinario o certificado. El importe variará según el peso del envío, pues no todos los **CAAD** pesan igual, o puedes escoger que se te envíen varios **CAAD**.

Para más detalles ponte en contacto con nosotros a través del correo electrónico, **clubaventurasad@gmail.com** o por Twitter, **@CAAD_es**. ■



Hoy es el día en que las tierras de nuestros ancestros se verán libres de sus invasores. ¡Caballeros! Devolvamos a esos monstruos al lugar al que corresponden.

Hoy expulsaremos a los humanos de nuestras tierras y ¡comenzará una nueva era!… Fuimos creados para la guerra. ¡Cargad!

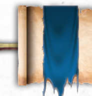




Tambores de Guerra es un juego rápido y táctico, en el que cada jugador dirige un mazo de cartas asimétrico comandado por un héroe que le representa.

Ambientado en un mundo de fantasía, ambos ejércitos se enfrentan en el campo de batalla. Durante su turno, los jugadores despliegan sus cartas de unidad, equipo y táctica para enfrentarse al ejército enemigo, diezmando su mazo por cada acción que realicen.

En **Tambores de Guerra** debemos derrotar al héroe rival, infligiéndole daño hasta igualar su valor de vida, antes de quedarnos sin cartas para reponer nuestra mano.



Autor: **Proyecto Enigma** | Ilustraciones: **Lara Barón** | Diseño Gráfico: **Matías Cazorla**



CONTENIDO: 100 cartas *(50 cartas de ejército humano y 50 cartas de ejército orco)*, 21 marcadores *(1 marcador de jugador inicial, 10 marcadores de herida y 10 marcadores de habilidad activada)*, 1 tablero *(42 x 29,7cm.)*, 1 reglamento y 1 reglamento del modo solitario.

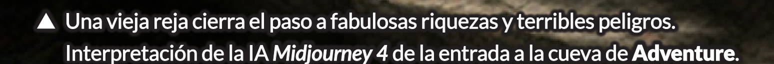






ESTA AVENTURA NO EXISTE

Por José Luis Cebrián


▲ Una vieja reja cierra el paso a fabulosas riquezas y terribles peligros. Interpretación de la IA *Midjourney 4* de la entrada a la cueva de **Adventure**.



El año 2022 quizá sea recordado como el año en el que la inteligencia artificial llegó al gran público. Mientras aún seguíamos esperando coches que condujeran solos, asistentes domésticos capaces de entender nuestras instrucciones realmente, o *bots* de Internet que mantuviesen una conversación coherente, la IA obtuvo una victoria inesperada en el terreno de la generación creativa de imágenes.

El éxito ha llegado a partir de los llamados modelos de difusión, una tecnología diseñada originalmente para reducir el ruido de las imágenes y así mejorar su calidad o ampliarlas de tamaño, haciendo que la IA rellene detalles plausibles pero inexistentes o casi imperceptibles en la original. El truco es llevar el proceso al extremo: partiendo de una imagen que sólo contiene ruido blanco, progresivamente se va limpiando más y más el ruido, cambiándolo por información. Para dirigir el proceso, se emplea un segundo modelo entrenado con millones de imágenes acompañadas de descripciones textuales, una segunda IA encargada de valorar la presencia de *tokens* en una imagen (por ejemplo, dado el *token* «gato», se valora con una puntuación si una imagen dada parece un gato o no).

La unión de ambas tecnologías resulta explosiva. A partir de una descripción textual y partiendo de nada más que ruido aleatorio, el modelo obtiene una imagen completamente nueva, que nunca existió antes, pero cumple con los criterios de la descripción. Es, literalmente, convertir el caos en arte a través de un proceso matemático.

Pura magia.

Y ojo, no estamos hablando de arte abstracto, sino de imágenes cargadas de detalle y técnica, que simulan estilos, composiciones, colores y detalles de la biblioteca con la que la IA ha sido entrenada. Una imagen generada por IA llegó a los titulares al ganar un concurso de arte en Colorado (USA) hace pocos meses.

Tales resultados introducen inquietantes preguntas. ¿Cómo es posible que seamos capaces de simular la creatividad artística, una de las más altas ocupaciones de la mente humana, pero tengamos tantos problemas para entrenar un robot en tareas mundanas, como hacer que ande, o que coja una caja de un estante? Si ya es factible que una imagen generada por IA nos emocione o nos inspire, ¿podrán las IAs del futuro suplir necesidades humanas o emocionales? ¿Podemos afirmar tajantemente que no existe creatividad tras las creaciones de una IA? Si la IA no es realmente inteligente pero es capaz de producir los mismos resultados que un ser humano en actividades racionales, ¿qué es lo que hace al humano inteligente? Y sobre todo, ¿cómo uso esta tecnología para meter gráficos en mis aventuras?

Generando imágenes usando una IA

El sector está avanzando tan rápidamente que no importa cuándo leas esto, lo que digo aquí ya está obsoleto. En todo caso, a la fecha a la que escribo este artículo hay, básicamente, dos formas de obtener imágenes generadas por IA:

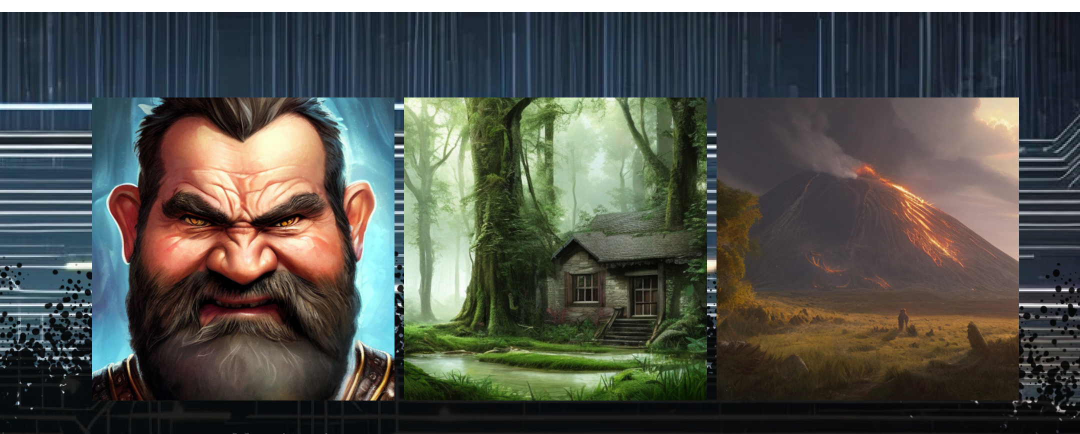
- Contratar un servicio a través de Internet. En el caso de IAs propietarias, esta es la única opción, y básicamente consiste en pagar una cantidad por cada



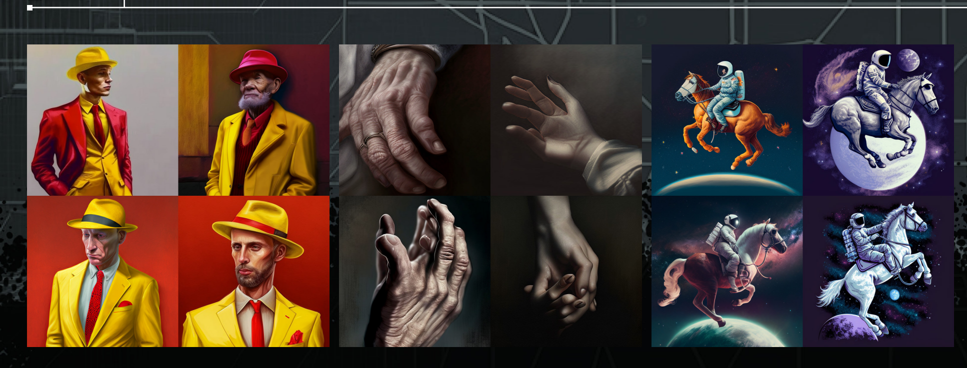
▲ Empleando la IA **Midjourney**, damos forma a un juego que nunca existió: una videoaventura de los 80 llamada **Colossal Cave** (como la **Adventure** de Level 9). Generamos la portada del juego, un mapa para incluir en la caja como *feelie*, y un *screenshot* de IBM PC. El resultado es inspirador, aunque falto de coherencia y adhesión a reglas en detalles como el *pixel art* o el contenido de los textos y títulos.

imagen generada y/o una subscripción. Aquí destacan **Midjourney**, una potente IA que ha sido entrenada con imágenes especialmente seleccionadas para ofrecer resultados bellos y artísticos, o **DALL·E 2,** de OpenAI, empresa pionera en el sector que sigue siendo un referente puntero. El coste suele ser de unos pocos céntimos de euro por imagen, pero hay que tener en cuenta que pueden ser precisas muchas pruebas e iteraciones para obtener la ansiada imagen final. Además, suelen incluir severas restricciones y filtros para que la IA no genere imágenes de dudosa moralidad, que a veces entorpecen el uso legítimo de la herramienta.

- Ejecutar por nuestra cuenta una IA ya existente. **Stable Diffusion** es el nombre de un modelo de difusión *open source* completamente abierto que podemos descargar libremente y ejecutarlo en nuestro propio ordenador. Las IAs tienen elevados requisitos y en general es necesario disponer de una tarjeta gráfica de gama media o alta para poder usarlas eficazmente (con 6GB de RAM, preferiblemente 8 o más, aunque recientes avances pueden permitir ejecutar IAs en equipos bastante más modestos). El consumo de recursos variará en función del modelo y el tamaño de las imágenes a generar. El proceso de instalar y ejecutar una IA manualmente puede ser complicado, así que lo mejor es acudir a un paquete instalable preconfigurado que facilite la tarea. Alternativamente, es posible usar un servicio de alquiler o uso compartido de servidores como Google Collab, que permite ejecutar la IA en servidores en la nube.



▲ Usamos **Stable Diffusion** para obtener diseños plausibles de un posible enano Maluva, la casita de ladrillos en el bosque al lado del río, y el paisaje alucinante con volcán al fondo. La IA es fuerte en la generación de este tipo de imágenes, pero *prompts* sin especificaciones de estilo ni referencias tienden a ofrecer resultados tachables de genéricos, aunque detallistas y espectaculares a la vez.



▲ Ejempos de problemas comunes de IA. De izquierda a derecha, *«hombre con un sombrero amarillo y un traje rojo»*, *«mano vista de cerca»* y *«caballo montando a un astronauta»*. La IA no asocia adjetivos a nombres, no entiende estructuras y reglas anatómicas o funcionales, y está viciada por su entrenamiento, complicando reproducir posiciones que contradicen la norma habitual. **Midjourney 4**.

En general, el uso de una IA no es tan simple como escribir una descripción cualquiera y obtener resultados útiles. La elaboración de esa descripción, de un *prompt* adecuado, es una habilidad a adquirir en sí misma, que requiere experiencia y práctica. El uso de nombres de artistas conocidos, tipos de iluminación o *render*, motores gráficos, estilos pictóricos y *tokens* similares puede condicionar con mucho la calidad y aspecto del resultado. Una buena forma de empezar es examinar una de las galerías existentes (como https://lexica.art/ para **Stable Diffusion**, o la propia web de **Midjourney** (accesible desde una cuenta de pago) que nos permiten observar *prompts* de otros usuarios y usarlos de base para nuestras imágenes. Existen también páginas que ayudan a construir el *prompt* ideal recopilando estilos, técnicas y otros *tokens* de utilidad, con ejemplos de sus resultados.

Limitaciones y problemas

Una de las mayores limitaciones comunes a todas las IAs de este tipo estriba en que no considera relaciones entre *tokens*, sino su presencia global en la imagen. La forma en la que una IA se enfrenta a un *prompt* o una descripción de imagen es similar a la de un *parser* conversacional, ¡incluso más simple! Las palabras se interpretan como *tokens* independientes, sin relación entre ellos, y se ignora por completo la estructura de la frase. Por ejemplo, ante el *prompt* «hombre con un sombrero amarillo y un traje rojo», el *token* «amarillo» no se relacionará con sombrero como cabría esperar: sólo se garantiza que aparecerá en la imagen de alguna forma, es decir, que la imagen final se podrá considerar «amarilla».

La IA tampoco entiende de magnitudes,



▲ **Un problema habitual es la duplicación de rostros u otros elementos, cuando intentamos forzar la IA a generar imágenes de una resolución demasiado grande. El gran parecido de algunos resultados con material existente puede suscitar dudas sobre el *copyright*, al margen del dilema moral que puede plantear la imitación de estilos de autores reconocidos, incluso actuales. Stable Diffusion.**

relaciones o estructuras. Sabe que algo parece una mano, pero no sabe cuántos dedos tiene una mano o cuál es su anatomía, así que frecuentemente dibujará dedos de más o de menos o posiciones imposibles para una mano. Por este motivo, obtener arquitectura o maquinaria de carácter o apariencia funcional es un reto casi imposible, a no ser que se busque un resultado abstracto o artístico. Digamos que la IA evalúa la apariencia global de un objeto o persona, pero no es capaz de observar coherencia entre sus detalles. Por ese motivo, los fallos de simetría son comunes. En muchos rostros, el ojo izquierdo y el derecho parecen pertenecer a diferentes personas.

La IA siempre estará limitada por su entrenamiento. Reconocerá celebridades o personajes en función de su frecuencia de aparición en la biblioteca utilizada para entrenarla, y lo mismo se aplicará a estilos artísticos e incluso composiciones, acciones o conceptos. Las IAs populares actuales han sido entrenadas con imágenes generales sacadas de Internet (a veces, la IA incluso intentará reproducir firmas de autores o marcas de agua), y trabajan internamente sobre un área rectangular (usualmente de 512x512 o 768x768). Aunque es posible pedir a la IA imágenes de más tamaño o usando otra relación de aspecto, trabajará internamente sobre piezas de ese tamaño, dando lugar a frecuentes errores como anatomía duplicada o incoherencias entre secciones de la imagen si se le pide ir más allá.

Existen dudas en cuanto a la legalidad del uso de imágenes con *copyright* en la biblioteca de entrenamiento de una IA. Hay que entender que, en general, la IA no copia ni duplica las imágenes con las que ha sido entrenada, ni siquiera en parte, pues sólo aprende relaciones de color entre *pixels*,

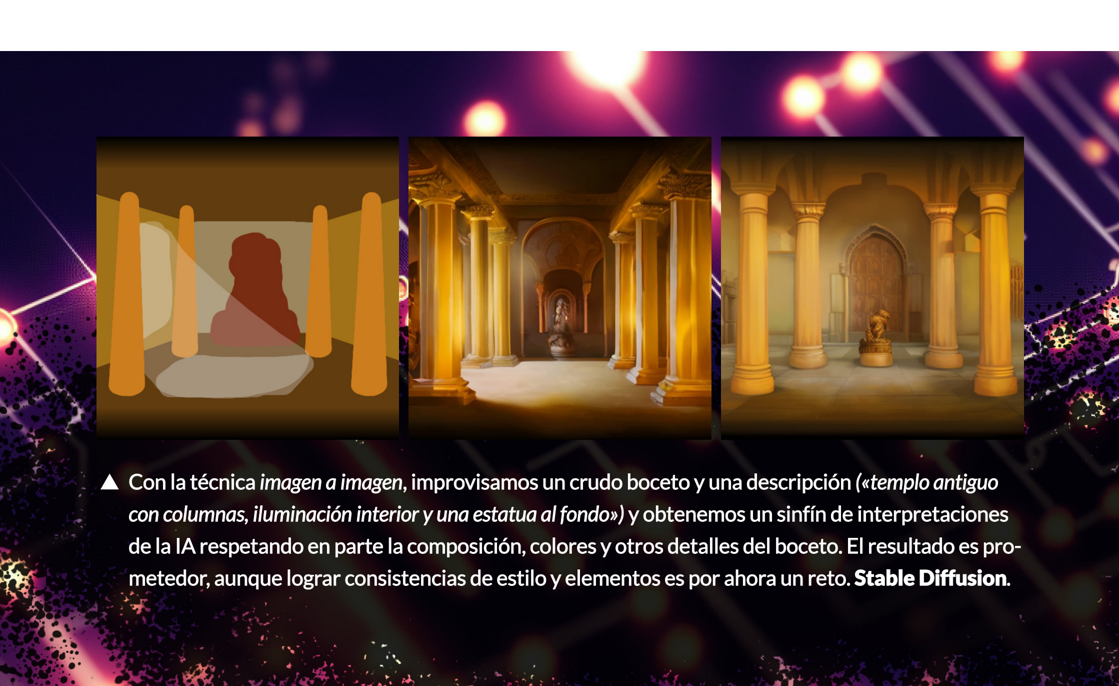
igual que un ser humano puede aprender técnicas o conceptos a partir de observar el trabajo de otros. El tamaño del fichero descargable del modelo ya sugiere que sólo habría espacio para unos pocos *bytes* de información por cada imagen. Eso no significa que una imagen generada por una IA esté necesariamente libre de *copyright*, pues puede estar reproduciendo logotipos o personajes registrados que no seremos libres de emplear, igual que ocurriría si los dibujara un artista de memoria.

Aplicaciones en el mundo de la aventura

Las aventuras de texto son un nicho interesante para decorar gráficamente mediante una IA. Las IAs son competentes en la generación de paisajes, interiores simples, o retratos de personajes dentro de ciertas limitaciones (rostros vistos de cerca, por ejemplo).

Sin embargo, la falta de coherencia, y la imposibilidad de adherirse a reglas naturales o funcionales, representan una barrera de adopción para obtener series de imágenes para un proyecto. Es difícil, por ejemplo, generar imágenes de diferentes habitaciones de la misma casa, o de diferentes casas del mismo pueblo. Generar el mismo personaje con diferentes expresiones o en diferentes entornos es también un reto.

Dado que los resultados de la IA son inconsistentes, una opción es utilizarlos como base para la composición y edición de imágenes. Probablemente el futuro del artista profesional pase por disponer de la IA como una herramienta más que complete pero no sustituya a las ya existentes. En este sentido, ya han aparecido varios *plugins* para programas como *Photoshop* o *Blender*, que



▲ Con la técnica *imagen a imagen*, improvisamos un crudo boceto y una descripción *(«templo antiguo con columnas, iluminación interior y una estatua al fondo»)* y obtenemos un sinfín de interpretaciones de la IA respetando en parte la composición, colores y otros detalles del boceto. El resultado es prometedor, aunque lograr consistencias de estilo y elementos es por ahora un reto. **Stable Diffusion**.

permiten intercalar la IA dentro de un flujo de trabajo de arte convencional.

Pero si no tenemos inclinaciones artísticas, ¿qué podemos hacer cuando el resultado contiene errores u otros problemas?

La IA ofrece varias herramientas que nos permiten controlar de forma más precisa sus resultados e iterar sobre los mismos. Así, tenemos:

- La habilidad de obtener variaciones de la misma imagen, variando ligeramente la generación de ruido, o usando la misma *semilla* (un número que determina cómo es el ruido blanco del que se origina la imagen) con *prompts* diferentes.

- La opción *imagen a imagen* permite utilizar una imagen como «fuente» para la generación, en lugar de ruido. Por ejemplo, es posible hacer un crudo esbozo de la ilustración que queremos obtener, y dejar que la IA la complete con detalles, estilo e iluminación de calidad. También podemos usar una imagen de calidad final ya existente (incluso una generada previamente con la IA) como fuente. A la IA se le puede instruir para que la imagen final sea más o menos fiel a la original, con diferentes resultados.

- La IA soporta también enmascarar una parte de la imagen de origen, técnica llamada *inpainting* que resulta útil para corregir pequeños errores e iterar sólo algunas secciones.

- También es posible generar información en los exteriores de la imagen (*outpainting*), haciendo que la IA complete una imagen parcialmente recortada o improvise unos laterales que no existían.



▲ Esta técnica puede utilizarse con cualquier tipo de imagen. En estos ejemplos, las imágenes originales del **Jabato** para Amiga se usaron como fuente para que la IA haga su interpretación de las mismas. Algunas áreas de las imágenes se refinaron muchas veces hasta obtener resultados más consistentes o filtrar errores. En total se generaron más de 200 imágenes en **Stable Diffusion**.

Nuevos Modelos

La liberación del modelo **Stable Diffusion** ha generado un sin fin de actividad en Internet. Siendo un modelo totalmente abierto, es posible modificarlo para todo tipo de fines, incluso entrenándolo.

En poco tiempo, han surgido un gran número de modelos de IA descargables, derivados del original, pero especializados para generar algún tipo de imagen en concreto. Páginas como civitai.com o huggingface.com ofrecen al público librerías de modelos entrenados por los propios usuarios, cada vez más sofisticados.

Entrenar un modelo completo requiere una inversión considerable en tiempo y recursos, y un gran número de imágenes. Por suerte, el avance de tecnologías como **LoRa**, **DreamBooth** o **Textual Inversion** permiten personalizar un modelo existente empleando menos recursos (¡e imágenes!). En general, con sólo una docena de ejemplos de una persona (o personaje) y una GPU doméstica de gama media-alta, es posible entrenar una de estas especializaciones. Esto permite generar múltiples imágenes protagonizadas por un mismo personaje (no resuelve al 100% los problemas de coherencia, pero se acerca).

En poco tiempo, nuestra biblioteca no contendrá ya múltiples modelos de IA, sino numerosas especializaciones de este tipo, que podemos combinar libremente.

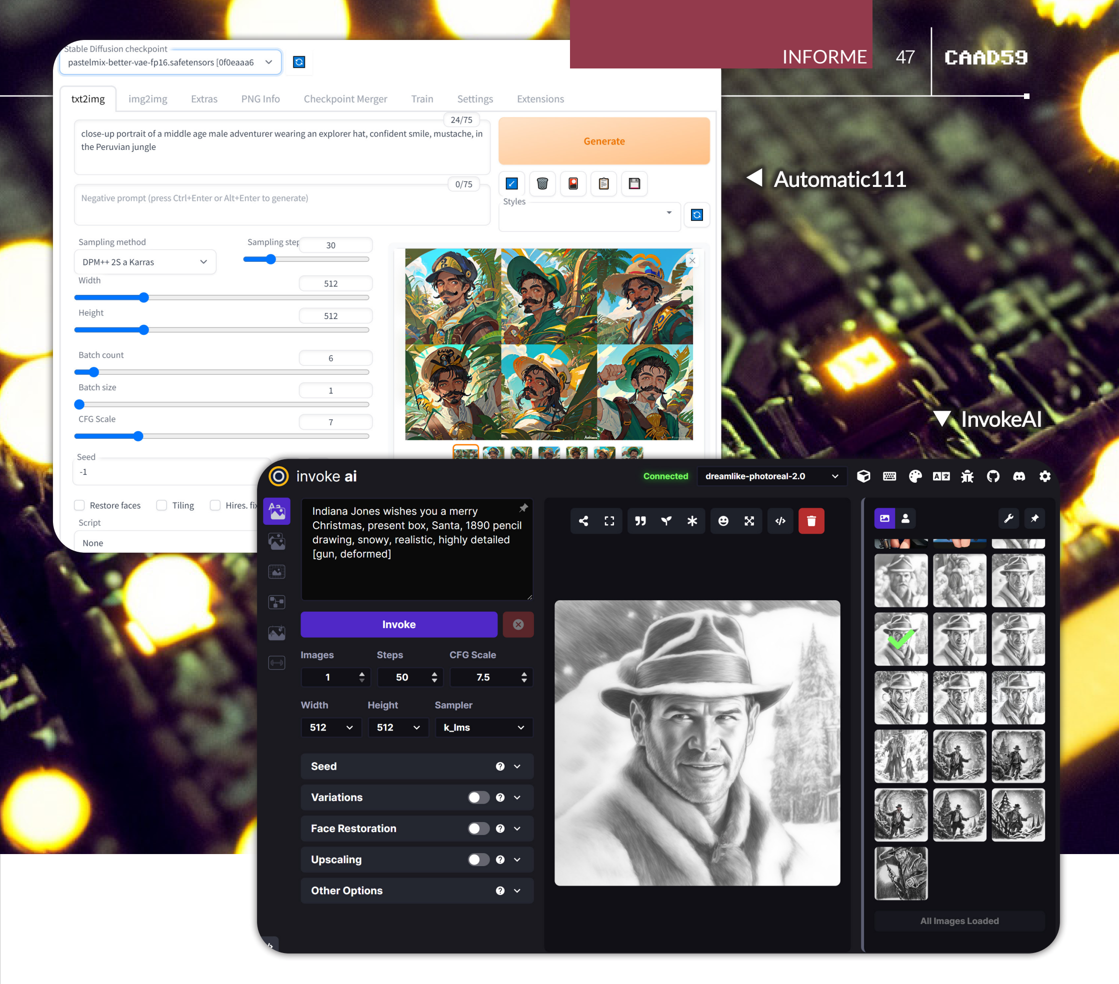








Un mismo *prompt* en varios modelos. De arriba abajo: *Dreamlike Photoreal 2* (especializado en fotografía), *Dreamlike Diffusion* (dibujo detallado), *Dreamshaper* (dibujo artístico) y *Pastelmix* (*manga*).



Escogiendo una GUI

Para ejecutar una IA en nuestros PCs, la opción más sencilla es recurrir a una de las GUIs disponibles, que facilitarán el camino con *scripts* de instalación automatizados.

Automatic111 ofrece una de las GUIs más completas en cuanto a funcionalidad y fue una de las primeras en aparecer. Disponible en https://github.com/AUTOMATIC1111/stable-diffusion-webui, se caracteriza por estar a la última, aunque su trepidante velocidad de desarrollo ha ocasionado críticas por su inestabilidad.

InvokeAI, disponible en https://github.com/invoke-ai/InvokeAI, aunque no está tan «a la última», ofrece una GUI cuidada y fácil de usar, incluyendo interesantes opciones de cara a pintar sobre un lienzo infinito o iterar secciones de una imagen enmascarando zonas. Puede ser una mejor opción para un primer contacto con el mundillo.



Más allá de los gráficos

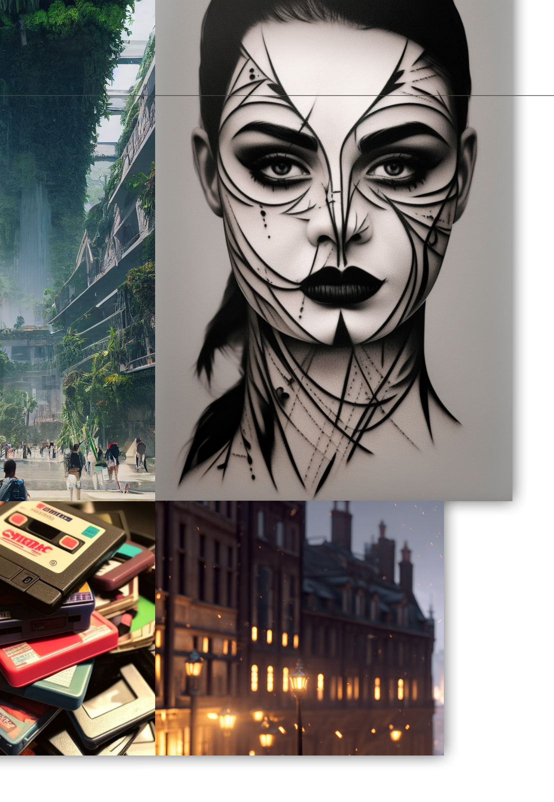
Igual que pueden generar imágenes de la nada, las IAs pueden también generar texto. Aunque modelos como *GPT-3* de OpenAI llevan un tiempo dando que hablar, la aparición de *ChatGPT*, de dicha compañía, está llenando titulares. Esta aplicación permite interactuar con un modelo de texto avanzado en forma de chat, con una impresionante sofisticación. Es capaz (¡aparentemente!) de razonar y dialogar siguiendo reglas lógicas, y construir desde la nada historias cortas, poemas e incluso programas breves de ordenador con un altísimo grado de coherencia. Todo ello haciendo gala de un nivel de conocimientos que, sin profundizar en ningún área profesional en concreto, supera con creces la capacidad de un ser humano (por ejemplo, al ser capaz de dialogar de forma fluida en un centenar de idiomas).

Cabe preguntarse si esta capacidad puede utilizarse para emular una aventura de texto, escribiendo las acciones que queremos hacer como *prompts* y dejando que la IA escriba la respuesta. La respuesta es un rotundo sí: *ChatGPT* puede hacerlo, pero la experiencia no es muy satisfactoria dadas ciertas limitaciones inherentes al formato tipo chat y a su entrenamiento como tutor personal forzosamente respetuoso.

Hay otras opciones. La generación de texto por IA no es nueva y desde hace tiempo se comercializan numerosos servicios de IA, a menudo como herramienta de ayuda e inspiración para escritores. Uno de ellos, *AI Dungeon*, ofrece jugar a una aventura conversacional donde las respuestas las genera una IA. La experiencia de juego es inusual: al contrario de una aventura, que responde mejor a órdenes básicas con verbos simples y comunes, una IA responde mejor cuanto más detallado es el *input*, que utiliza como guía y ejemplo para continuar escribiendo.

Cuando el tema funciona, y al igual que ocurre con la generación de imágenes, la experiencia es casi mágica. Por desgracia, no llegan a la altura de *ChatGPT*. *AI Dungeon* tiene fuertes problemas de coherencia y calidad de texto que manchan la experiencia. Por ahora habrá que esperar a la aparición de nuevos modelos y servicios, capaces de ponerse a la altura del nuevo listón.

Cabe preguntarse si estamos cerca del santo grial aventurero: una línea de comandos que entiende todo cuanto decimos, sin



dar lugar a problemas de buscar la palabra exacta, ¡pues la IA lo comprendería todo!

El futuro parece brillante, aunque quedan por resolver importantes obstáculos. Actualmente, la IA no reconoce reglas lógicas, de juego, o de construcción, más allá de la detección y repetición de patrones. *ChatGPT* a menudo «alucina» dando respuestas erróneas incluso a preguntas de aritmética básica. Igual que un modelo generador de imágenes desconoce la estructura anatómica de un esqueleto humano, nuestra IA aventurera no sabe nada sobre la estructura de ese mundo o las reglas que lo mantienen. La IA generará texto que encaja semántica y contextualmente con las órdenes del jugador, pero una misma acción puede originar todo tipo de resultados diferentes.

Futuro de la IA y conclusiones

La generación de imágenes es un campo en tremenda evolución. Este mismo artículo, escrito hace seis meses, sería totalmente diferente, y lo mismo ocurriría dentro de otros seis. Próximas IAs como *Deep Floyd* usan un modelo de comprensión de texto más avanzado y quizá sean capaces de asociar adjetivos a sus nombres o llegar a entender la estructura gramatical del *prompt*. Otras, como *eDiff-I* de nVidia, subdividen el proceso de generación de imágenes de tal forma que permite asignar zonas de la imagen a *tokens* concretos para un mayor control. El terreno del uso de IAs como parte de herramientas de diseño y edición a duras penas ha empezado a mostrar resultados.

¿Y qué depara el futuro a más largo plazo? Avances en comprensión lectora, traducción simultánea y transcripción de voces sugieren una próxima revolución en la habilidad de una IA en los ámbitos del texto y el lenguaje. Numerosas líneas de investigación tratan de entrenar IAs para producir resultados más allá de imágenes estáticas, como vídeos o música. Y la IA no se detendrá ahí.

Quién sabe si, igual que una IA puede hoy (con más o menos éxito) emular el estilo de Da Vinci en un lienzo, en unos años podrá ofrecernos juegos completos llenos de nuevos *puzzles*, localidades y personajes, al estilo de Samudio. El jugador del futuro tendrá a su disposición un infinito abanico de mundos por explorar, tan ricos o pobres, tan nostálgicos o novedosos, tan jugables o reflexivos, como determine su *prompt*. ■

El origen de



Por Pedro Fernández

```
ZORK: The Great Underground Empire
Copyright 1982 by Infocom, Inc.
All rights reserved.
Licensed to Tandy Corporation.
ZORK is a trademark of Infocom, Inc.
Release 25 / Serial number 820515

West of House
You are standing in an open field west of a whit
a boarded front door.
There is a small mailbox here.

>
```

Permítanme comenzar con un breve glosario para ayudar al contexto de todo lo que viene a continuación:

Arpanet: el germen de Internet. Fue un sistema de comunicación entre centros estatales (mayormente militares) y universitarios desarrollado entre finales de los 60 y la década de los 70 por el Departamento de Defensa de los EE. UU. para situar al país en una situación de ventaja frente la URSS o, resumiendo, un invento del Pentágono para «ganar la guerra fría» que, inesperadamente, también sirvió para la difusión del concepto de videojuego en la época inmediatamente anterior a la informática doméstica.

Hacker: en contra del uso popularizado hoy en día del término como sinónimo de pirata informático que se dedica a invadir sistemas ajenos, los *hackers* en los años 60 eran los pioneros de la programación, entusiastas de la investigación en nuevos usos de los ordenadores, que por entonces eran grandes servidores en las universidades, y entusiastas también de compartir esos descubrimientos a través de la red Arpanet.

Zork: *Zork* es una muletilla. Una palabra sin sentido que en la jerga de los *hackers* del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) se usaba como comodín con el que denominar cualquier asunto que uno se trajera entre manos para el que no tuviera aún un nombre mejor.



Como tal, empezó siendo el nombre aleatorio del fichero donde se guardaba el progreso del proyecto aún no muy definido en el que cuatro programadores del *Dynamic Modeling Group* (DMG), una división del *Laboratory of Computer Science* (LCS) del centro educativo, dedicaban sus ratos libres con la intención de crear su propia réplica al **Colossal Cave** de Crowther/Woods que había llegado hasta ellos a través de la red Arpanet desde la universidad de Stanford de la lejana California, en la costa opuesta de los EE. UU.

Y como tal, terminó siendo el nombre propio del juego que redefinió los conceptos básicos de un género que estaba dando literalmente sus primeros pasos, marcando estándares que aún hoy se consideran como referencia esencial y baremos de calidad en el terreno de las aventuras de texto e incluso en el más amplio terreno de los juegos de «aventura» en general. En **Zork** se establecieron pautas sobre buenas prácticas de diseño (e incidentalmente se incluyeron algunas de las que, definitivamente, no se recomiendan desde entonces) que permanecen vigentes en los decálogos sobre cómo aproximarse a la creación de un juego narrativo, a pesar de partir de la no precisamente muy narrativa premisa del modelo que seguía: pasas casualmente al lado de una cueva y te pones a recolectar tesoros para ganar puntos.

En cómo una cosa llevó a la otra tiene que ver bastante el contexto. Stanford, MIT, son universidades privadas estadounidenses consideradas de las mejores del mundo. Centros de élite, orgullosos de admitir entre sus estudiantes sólo a lo más selecto. Muy en la cultura «liberal» (en nuestro sentido europeo del término) propia de su nación, presumen de que entre las actividades empresariales creadas por sus estudiantes se juntaría dinero suficiente para desarrollar una potencia económica mundial. Así que, paradójicamente, en sus secciones de informática de los años 70 coexistían la conocida como «ética del *hacker*» (basada, entre otros muchos aspectos sociales, en la libre disponibilidad de la información) con el hecho de que lo más natural que se espera de quienes obtienen una titulación de grado o posgrado en ellas es que monten un negocio y, por supuesto, triunfen.

Zork es el hijo de la intersección de ambas culturas, sin las cuales no se entiende la

influencia que tuvo de un modo inmediato en la incipiente industria del videojuego de primeros de los 80, así como la ejercida a largo plazo en el terreno de los estudios teóricos sobre la narración en el formato electrónico. Pero vayamos con los detalles pequeños de una gran historia…

Aproximadamente a finales de mayo de 1977 los cuatro estudiantes del DMG Marc Blank, Dave Lebling, Tim Anderson y Bruce Daniels acababan de jugarse por completo el **Colossal Cave**, al igual que todo el mundo en la red durante dos semanas en las que la leyenda cuenta que prácticamente nadie hizo otra cosa. Y, como buenos *hackers*, pensaron que podrían dedicar el vacío que éso dejaba en sus horas libres a realizar su propia versión mejorada, autoconcediéndose en el proceso el llamativo apelativo de los *implementors* (implementadores). Los aspectos en los que esa mejora se haría visible son los rasgos en los que **Zork** comenzó a marcar diferencias y sentar precedentes aunque fuera a niveles aún muy básicos y rudimentarios. Podemos resumirlos en el *parser*, el lenguaje de programación, el «*lore*», el *feedback* de los usuarios, y los puzles infames. Como veremos, entre todos ellos formaron una inesperada conjunción astral en la que se difuminan las fronteras entre causa y efecto. Todo sucedió porque todos esos elementos estaban ahí a la vez.

El *parser*

Por «*parser*» no hablamos ahora del programa especializado en la creación de aventuras de texto (un uso del término que se popularizó mucho después entre un sector del *fandom* de la era de los 8 bits con herramientas como el **PAWS** y similares) sino de su acepción original (y aún vigente): las rutinas de un programa que se encargan expresamente del análisis de una entrada de texto por parte del usuario y de su separación en distintos elementos a los que se dará





Marc Blank

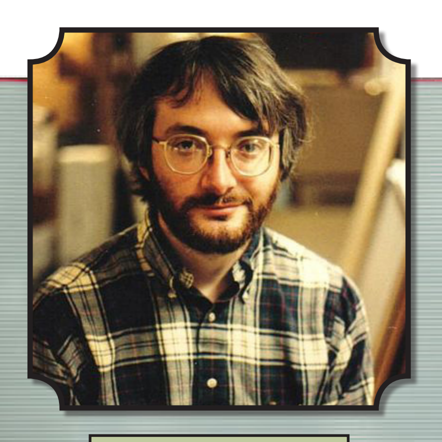


Dave Lebling

un significado. El *parser* de **Zork** es, en gran medida, la criatura de Marc Blank. Desde el principio se planteó que debía superar a su equivalente de la **Colossal Cave**, cuya capacidad de comprensión se limitaba a órdenes compuestas estrictamente por una o dos palabras que debían referirse, forzosamente, a un tándem acción-objeto. En **Zork** el *input* del usuario puede tener una cantidad indeterminada de palabras y el *parser* será capaz de discriminar cuáles de ellas se referirán a un verbo, a un objeto directo, a otro indirecto, y podrá distinguir artículos, preposiciones y hasta conjunciones.

Mientras que aún hoy día existe una corriente de opinión que ve en ello una complicación gratuita e innecesaria para disfrutar de una buena aventura, lo cierto es que este avance abrió la puerta a nuevas formas de entender la mecánica de juego que van más allá de encontrar la afortunada correlación entre una acción y un objeto que resolviese un puzle sencillo. Ahora el jugador podía tomar un papel más activo a la hora de investigar cómo funciona un objeto en combinación con otros. Esta mayor libertad para experimentar y descubrir, central en escenas de **Zork** como la máquina de la mina de carbón o la presa subterránea, no sólo facilitó el, ahora tópico, puzle que «te hace sentir más listo» al resolverlo, sino que a la larga también hizo posible que la aventura de texto tuviese una dinámica claramente diferenciada de la de las futuras aventuras gráficas basadas en apuntar y pulsar sobre parejas de, también, acción-objeto. Un «lenguaje propio» sin el que probablemente no habrían sobrevivido a éstas, hasta el punto de que muchos de los que piensan que las aventuras de texto fueron «superadas» por las gráficas son, sencillamente, gente que ha jugado poco a las aventuras de lo que sería la futura Infocom.

Y todo esto simplemente por haber dado un pequeño paso adelante sofisticando un poquito la parte del programa que analiza la entrada del usuario.

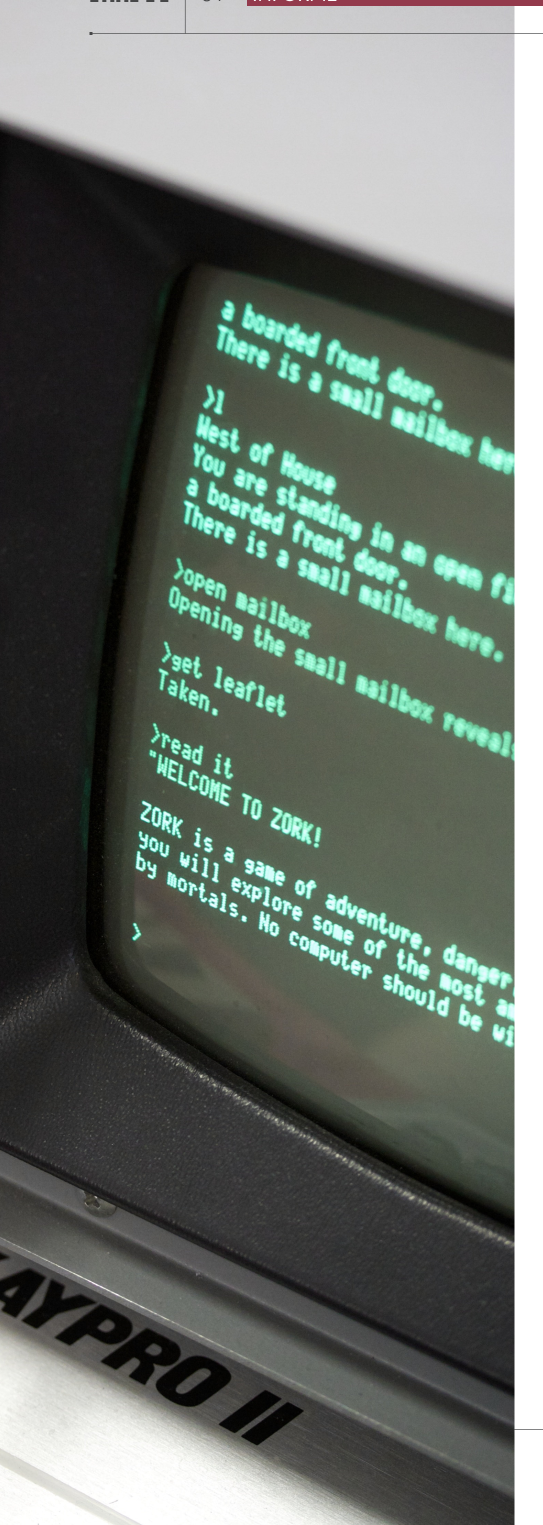




Tim Anderson



Bruce Daniels



El lenguaje de programación

En el momento en que **Zork** estaba creándose, el mundo *hacker* se estaba dividiendo entre los usuarios del sistema operativo UNIX y el lenguaje C y la rama más clásica de usuarios de servidores PDP de la empresa DEC (Digital Equipment Corporation) con su sistema operativo ITS (Incompatible Timesharing System). Este último, realizado expresamente para su uso en el entorno de Arpanet, fue creado con el lenguaje LISP, con el que se hicieron bastantes de los programas clásicos de inteligencia artificial en los 60 en los que se trataba de «conversar» con el ordenador, como SHRDLU o ELIZA. En la década siguiente, la evolución de la informática se decantaría por el primer grupo al ir quedando obsoleta la tecnología en que se basaba el otro, pero a finales de los 70 los PDP y el ITS seguían reinando en el MIT. Ya un puñado de años antes de que **Zork** fuese ideado en el seno del DMG, uno de sus «implementadores», Bruce Daniels, estuvo implicado en la creación de un lenguaje de programación destinado a ser el sucesor natural de LISP al ampliar el repertorio de tipos de datos que podía manejar éste. Su nombre: Model Development Language o MDL.

MDL se convirtió en el lenguaje de uso común entre los *hackers* del MIT y consecuentemente fue con el que se comenzó a programar **Zork**.

Colossal Cave acababa de arrasar en la red con la novedad de presentar un juego con lo que se acabaría llamando un «modelo de mundo», que atrapaba al jugador al crear

la sensación de «inmersión», de estar en un entorno en el que sus acciones podían dejar una huella aunque fuera al simple nivel de poder trasladar un objeto de una localidad a otra. Pero el lenguaje en que se creó, FORTRAN, distaba de ser el más óptimo para ello. Almacenar en la memoria del programa todo lo referente al «estado» de este mundo (los objetos, su ubicación en cada momento, sus otras propiedades, las localidades, sus conexiones entre sí, otras variables...) requería el uso de un sinfín de listas o matrices que debían estar cuidadosamente coordinadas entre sí por el autor (como bien sabemos los que nos hemos metido alguna vez a hacer aventuras de texto en BASIC o similares).

En MDL, una misma sección de código podía ser en sí misma un tipo de dato que podía tener agrupada o «encapsulada» toda la información referente a un objeto o localidad, sus propiedades, situación, conexiones, etc...). Esto permitía cambiar y/o añadir elementos al juego con una agilidad mucho mayor, ya que las modificaciones necesarias se hacían en una misma zona del programa en lugar de tener que modificar datos en listas dispersas o, peor aún, trastear con el motor del juego. La idea permanece vigente hoy día en herramientas de creación modernas como **Inform 6** o **TADS**. Esta facilidad de adaptación hizo que **Zork** pudiese aprovechar con gran agilidad el *feedback* de los usuarios y evolucionar a un ritmo mucho mayor del que hubiera tenido con otro paradigma de programación más tradicional. Si **Colossal Cave** nos trajo el «modelo de mundo» MDL sería el primer lenguaje en sacarle el mayor partido posible, y en el proceso, sentaría los precedentes de la «programación orientada a objetos» años antes de que incluso se acuñase el término.

El «*lore*»

Ciertamente, en 1977 el término «*lore*» no formaba parte de la jerga «*gamer*» como forma de aludir a la intra-historia de las localidades de un juego, mayormente porque aún no existía un mundillo *gamer* propiamente dicho. Pero desde luego, **Zork** fue una de las primeras obras en hacer uso del concepto. Como siempre, de un modo primitivo y tosco, sobre todo por lo improvisado. Se cuenta que al poco de iniciar **Zork**, cuando éste contaba apenas con cuatro localidades de contenido ideado sobre la marcha para probar el sistema (en una de ellas una banda de música se dedicaba a tocar el *Hail to the Chief*, pieza que se dedica tradicionalmente al Presidente de los EE. UU. en desfiles públicos), Dave Lebling se tomó un par de semanas de vacaciones.

A su retorno, **Zork** tenía ya unos cuantos de los elementos por los que lo conocemos hoy en día. Tomaba de **Adventure** una casa de un bosque en la que depositar tesoros que encontraríamos recorriendo una cueva subterránea, un ladrón que te los quitaba, un *troll*, un laberinto... y ya iba añadiendo, un poco caprichosamente, cosas de su propia cosecha, como un cíclope o una presa subterránea con los que se iban ensayando nuevos modelos de puzles. Lo interesante era que en las descripciones de todo ello no se limitaba a reproducir físicamente un entor-

no natural determinado y reconocible, como la cueva de **Colossal Cave**. En **Zork**, muchos de los elementos ya contaban con una historia asociada, aunque fuera algo simplemente ornamental, como para dar algo de «vidilla» al conjunto. Aún no hablamos de elementos de un argumento propiamente dicho o de una historia del juego en la que hubiese que avanzar, a eso llegaremos más tarde…

Por el momento eran retales no muy conectados entre sí (y que podrían haber sido sustituidos por otros cualquiera sin afectar al objetivo recolector del juego) en los que se mezclaban sin mucho orden ni concierto el humor, la tecnología, la fantasía… y los chistes privados sobre el MIT. Y aunque no tuviesen la función de contar una historia, ya servían para dar una sensación de «entorno». Así, a través de las descripciones, el jugador podría saber de la existencia de un antiguo «Gran Imperio Subterráneo» en cuyas ruinas se encontraban referencias al tirano Lord Dimwit Flathead, miembro de una larga dinastía de gobernantes, a su sistema bancario y a su moneda, el Zorkmid, a la empresa Frobozz y a su catálogo de hechizos de magia… todo ello mezclado un poco al tuntún con auto-bromas como la localidad llamada «la tumba del implementador desconocido» donde las cabezas de los cuatro autores aparecían ensartadas en cuatro picas (ahora sabemos de dónde pudo sacar la idea el equipo de ID Software para sorprender a John Romero, que, como todos los que hemos visto el documental *Get Lamp* sabemos, era un entusiasta de las aventuras de texto en ésta época de los servidores universitarios, poniendo su cabeza pinchada en un palo como huevo de pascua en **Doom II**).

Lo cierto es que entre el batiburrillo de referencias se dejaba entrever sutilmente también la idea de evocar un sentimiento. Una suerte de nostalgia por lo que fue una



sociedad ya desaparecida. Todo ello simplemente con elementos pensados para adornar el escenario a veces a golpe de retórica de relleno. Aún antes de que se estableciese la idea de que este tipo de juegos tenía una parte intrínsecamente narrativa, es decir, tenía como objetivo relatar una historia, **Zork** estaba aportando el componente literario al género de las aventuras de texto.

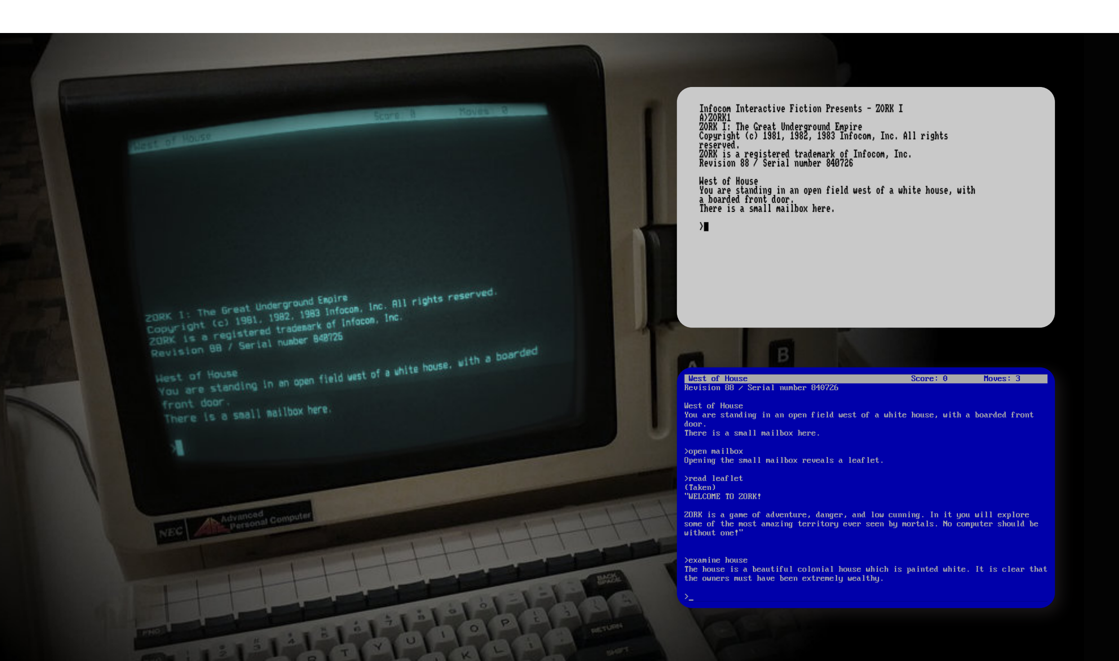
El *feedback* de los usuarios

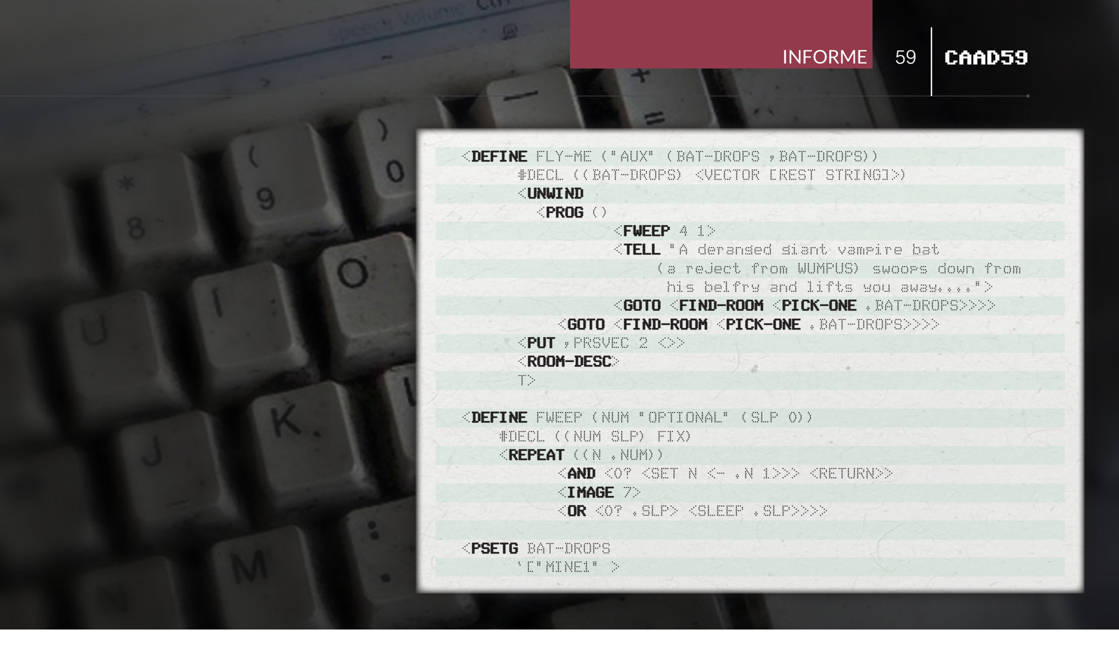
Durante todo su proceso de gestación, **Zork** estuvo ejecutable para cualquier usuario de Arpanet que hiciese un «telnet» con los ordenadores del MIT y, recorriendo el sistema de archivos del sistema operativo ITS, accediese al directorio adecuado, cuya ubicación ya se había difundido a través del boca a boca. Ésto hizo que los «implementadores» pudiesen recibir impresiones de primera mano de los jugadores, así como incluso monitorizar sus avances en el juego en tiempo real. Toda esa información repercutió en su desarrollo, haciendo de él un juego que crecía y se iba mejorando a medida que más gente lo jugaba. Una suerte de «control de calidad» espontáneo que le convirtió en una de las obras más y mejor cuidadas de su momento, y puso de manifiesto el muy singular modelo de testeo que requiere una aventura de texto, enteramente distinto del de otros tipos de juegos. Algunas aventuras comerciales contemporáneas de **Zork**, como las primeras de Adventure International o Sierra On Line también tenían un departamento de testeo, pero, honestamente, nunca estuvieron a la altura.

A medida que el juego se iba haciendo más grande, las novedades que incorporaba se iban anotando en un objeto del propio juego. Un boletín disponible en la sala de estar de la casa donde se inicia la

aventura llamado el «*US News & Dungeon Report*», que se actualizaba periódicamente con los cambios más recientes. Uno de los cambios más populares vino por lo inadecuado de uno de los elementos tomados de **Adventure**. Como en ésta, originalmente en **Zork** adentrarte en localidades oscuras te llevaba a caer en un pozo sin fin dentro de la cueva. Pero a diferencia de ésta, en **Zork** había habitaciones oscuras en la casa del exterior en las que el código común en MDL de las zonas oscuras también te hacía caer en el mismo pozo. Cuando los jugadores señalaron que eso no tenía mucho sentido en la casa, los implementadores decidieron que lo mejor era cambiar la penalización por entrar en la oscuridad por algo totalmente distinto: ser devorado por el monstruo «*grue*», una espantosa criatura nunca vista a la luz del día cuya razón de ser era acabar con los incautos aventureros que atravesaban la oscuridad sin una linterna, que pronto se convirtió en un icono de las obras de Infocom e incluso de las aventuras de texto en general. Se dice que el término viene del vocablo inglés «*gruesome*» (horrible), pero lo cierto es que Dave Lebling también tenía en mente los híbridos de humano y murciélago del mismo nombre de las novelas de la serie *La Tierra Moribunda* del autor de ciencia-ficción Jack Vance.

El modelo de crecimiento de **Zork** fue también sustancialmente distinto al de **Adventure**. En **Colossal Cave** el código fuente en FORTRAN estaba públicamente disponible, así que quienes quisieran podían modificarlo para hacer su propia versión, normalmente añadiendo nuevos tesoros y puzles aumentando así el total de puntos a conseguir. **Zork**, sin embargo, era, como dijimos, hijo de dos culturas. Mientras que el juego podía jugarse en línea, el código fuente nunca estuvo disponible. Incluso antes de que se planteasen hacer un lanzamiento





comercial, los implementadores decidieron no hacerlo público. **Zork** creció gracias a sus jugadores, pero siempre estuvo en manos de sus creadores.

Bueno, casi siempre…

Las carpetas de ficheros del sistema operativo ITS, como buena obra de *hackers*, siempre estuvieron diseñadas para ser accesibles a cualquiera sin poner barreras a la libre difusión de la información. Para mantener oculto el código fuente de **Zork**, sus autores tuvieron que *hackear* la carpeta que lo contenía para impedir este acceso. Por supuesto, lo que un *hacker* puede *hackear*, otro *hacker* lo puede des-*hackear*. Coincidiendo con el breve lapso de tiempo en que **Zork** abandonó su nombre genérico y sin sentido por el más común y ordinario **Dungeon** (lo que duró hasta que TSR, la empresa editora de *Dungeons & Dragons*, amenazó con acciones legales por infringir su marca registrada) un tal «Ted» rompió la protección y se hizo con el código fuente en MDL que a su vez llegó a manos de Bob Supnik, ingeniero de la empresa DEC, fabricante de los ordenadores PDP en los que todo ésto estaba ocurriendo.

Para asombro (y orgullo *hacker*) de los implementadores, éste consiguió traducirlo al FORTRAN, un lenguaje, como hemos visto, muy poco indicado para **Zork**, pero que podía compilarse para otros sistemas aparte de los PDP. Bajo esta forma y con el título de **Dungeon**, **Zork** alcanzó todavía mayores cotas de difusión y popularidad. Este código fuente en FORTRAN sí ha permanecido disponible y fue traducido posteriormente a lenguaje C y compilado para muchos modelos de ordenadores de 16 bits en los 80, siendo una forma alternativa en la que muchos han conocido la obra, aunque el **Zork** de código cerrado en MDL todavía seguiría evolucionando y cambiando por un tiempo.

En 2003, el propio Supnik puso en su



página web el código MDL que recibió. Y a su vez, el **Zork** en MDL en su versión final saldría a la luz al hacerse público el contenido del famoso «disco duro de Infocom» con un material inagotable que incluía todos los códigos fuente de la compañía habidos y por haber. Con todo ello, en el año 2008 Dean Menezes hizo un port a **Inform 7**. El dato es relevante porque a partir de este *port* se hizo una traducción al español en 2014 por Mauricio Díaz (*a.k.a. Iam Curio*) sobre la que él mismo hizo un artículo (ahora lo llamaríamos «*post-mortem*») en el nº 14 del e-zine SPAC 2.0 (en el que celebrábamos además el 25 aniversario del **CAAD**) siendo el único juego de Infocom hasta la fecha que se puede jugar en español.

Los puzles infames

(pequeños *spoilers* a continuación)

Se cuenta que, incluso con el código fuente disponible, para conseguir el último y esquivo punto de los 350 con que contaba **Adventure**, los cuatro implementadores tuvieron que examinar el programa con un depurador de código máquina, lo que explica que, en su afán por ir más allá en lo que respecta a experimentar con nuevos modelos de puzles, no renunciasen a ciertos niveles de crueldad. Ahora algunos de ellos nos parecerán ingenuos, pero en su día dieron mucho que hablar.

Para conseguir la máxima puntuación había que recoger todos los tesoros, pero para conseguir uno en concreto hay que manipular previamente otro (es decir, de un tesoro salen dos). El personaje jugador resulta ser un manazas y si lo intenta lo rompe, perdiendo toda oportunidad de conseguir ese punto. La única solución es poner el primer tesoro en manos de alguien con la habilidad suficiente y ese alguien resulta ser… el ladrón. Para abarcar toda la puntuación tienes que dejarte robar: bienvenidos al «pensamiento lateral» en el mundo de la aventura.

Otras situaciones célebres para unos e injustas para otros incluían que para escapar de un cíclope, el jugador tuviese que decir el nombre de «Odiseo» (o «Ulises») para

asustarlo. Que no se diga que no se fomenta el conocimiento de los clásicos… En una escena muy discutida, recoger un tesoro activa una trampa en la que al jugador le cae del techo una jaula de cristal que se llena en segundos de un gas mortal. No hay modo de escapar de ella pero, si el jugador se ha hecho acompañar por un robot que hay en una localidad cercana, basta con decirle a éste que levante el cristal.

La combinación de un *parser* un poco más avanzado y el diseño modular en MDL permiten resolver este tipo de situaciones en las que la solución va algo más allá de utilizar los verbos o acciones más comunes (coger, dejar, examinar…) con objetos manifiestamente a la vista del jugador, pero se corre el riesgo de meter a los jugadores, sobre todo los más noveles, en atascos potencialmente frustrantes. No tanto por el temido «síndrome de la palabra exacta» (que en Infocom nunca, nunca fue un problema) sino porque la solución requiere usar una lógica distinta de la habitual. Aquí de nuevo el *feedback* de los usuarios sirvió para equilibrar el conjunto. A todos estos puzles se les añadieron pistas oportunas y se les facilitó vías de resolución alternativas.

Con todo, la palma al puzle más infame se la lleva un laberinto de conexiones aleatorias en el que no valía el «viejo» (aunque por entonces era todavía bastante reciente) truco de andar dejando objetos para mapear. Más de 40 años después, miles de dedos acusadores siguen señalando a Dave Lebling por ello. Para resolver con éxito el laberinto hay que encontrar una localidad «base» y seguir desde ella el recorrido en las diagonales que tendría una pista de béisbol porque… bueno, todo el mundo conoce el béisbol ¿no? Incluso años más tarde, Graham Nelson, el creador de **Inform**, tomaría este puzle como referencia al añadir en su «carta de derechos del jugador» una entrada que cita específicamente «no necesitar ser americano» aunque, de hecho, muchos aficionados americanos han declarado que ni por ser americanos se les iba a ocurrir jamás lo de la pista de béisbol.

Todos estos elementos en combinación hicieron de **Zork**, en esta encarnación original universitaria, la obra fundamental que es en la historia de la aventura de texto. En años venideros estos componentes en estado básico evolucionarían a pasos agigantados. El ladrón, el cíclope, el robot… se convertirían en inolvidables PNJs (personajes no jugadores) sofisticados y queridos como el Floyd de **Planetfall**. Los chistes privados sobre el MIT se convertirían en una precisa reproducción de éste en la obra de terror **The Lurking Horror**, el componente literario de las aventuras llegaría a cotas inesperadas en obras como **Trinity** o **A Mind Forever Voyaging**… pero el desarrollo de **Zork** parecía haber llegado inexorablemente a su final a principios del año 79 por una cuestión ineludible: el juego había crecido hasta ocupar el *megabyte* de memoria que el lenguaje MDL podía manejar en los ordenadores PDP.

Y, sin embargo, aún le quedaban unos cuantos precedentes que sentar… ■

Nota del director: …y con un poco de suerte, los veremos en una próxima entrega, si a Pedro le da la vida.

Cómo se hizo...

Por Tibba Games @tibbagames



Introducción

Cuando me di a la tarea de escribir un videojuego de aventura gráfica basado en mi ciudad natal, supuse que la historia no sería un gran problema. Cantidad de posibles personajes y lugares tenían esa pequeña parte creativa de mi mente trabajando sin parar, sobre todo si la versión de esta ciudad era durante 1991, es decir, durante mi preadolescencia. De más está decir que me equivoqué, ya que poder volcar todos esos recuerdos de forma coherente y entendible no solo para las personas que convivieron conmigo durante esa época, no fue tarea fácil. Sin embargo, hoy me encuentro escribiendo un informe sobre cómo se hizo este proyecto y las emociones me invaden.

De todas formas, haré mi mejor esfuerzo parar llevarlos a través de todo el proceso sin aburrirlos. Comencemos...

El principio de la aventura

Más de una vez he leído que las mejores fotos son aquellas que te sacan mientras estás distraído, y no puedo evitar ver la relación entre este concepto y el hecho de que las mejores cosas son las que pasan «por casualidad», ya que fue así como llegué a iniciar el desarrollo de **Stellar Mess**. Permítanme profundizar en la anécdota.

Estoy seguro de que la escritura del juego, y con esto me refiero tanto al código como al guion, comenzó a fines de 2019, pero el momento justo en el que decidí encarar esta gran aventura es un poco más







difuso, ya que ocurrió mucho antes y se dio por una acumulación de sucesos. Si hoy tuviera que precisar, de manera cronológica, como fueron dándose estos eventos comenzaría, sin duda, por mi egreso como programador universitario en el año 2011.

Elegí esta carrera porque siempre consideré la programación como un arte, y particularmente al desarrollo de videojuegos como una expresión artística combinada de varias disciplinas. Desde muy temprano en mi vida, me interesó saber cómo se hacían los videojuegos, pero no fue hasta que terminé mis estudios universitarios que decidí aventurarme en este mundo.

Moviéndome en un escenario local donde no existían carreras específicas de diseño de videojuegos (o una oferta laboral seria) y donde el mercado móvil estaba en plena expansión, decidí comenzar mi camino con el desarrollo de mi primer videojuego para dispositivos móviles siempre desde un punto de vista *hobbista* o de aprendizaje.

Luego de dos videojuegos publicados en Google Play en 2015 y 2017 (uno solo de los cuales aún continúa disponible), ciertos problemas comenzaron a ser muy evidentes. En primer lugar, soy programador, no artista gráfico, con lo cual mis videojuegos no llegaban al estándar de calidad esperado por el mercado móvil y, en segundo lugar, aunque no menos importante, yo, como jugador, no pertenecía ni pertenezco actualmente a este mercado, es decir, no lo conozco.

Ustedes sabrán marcar la obviedad inherente que existe en estos detalles, pero para mí fueron grandes epifanías, experiencias que hoy atesoro ya que me han enseñado muchas cosas y no solo sobre desarrollo de videojuegos.

En resumen, al no conocer el nicho de mercado al cual apuntaba y no estar en condiciones económicas y/o académicas de realizar un análisis de *marketing* complejo, era difícil que llegara a diseñar un producto que prosperase. A raíz de esto, observé detenidamente mi librería de Steam y me sorprendí al observar por primera vez que las





aventuras gráficas *point & click* dominaban el paisaje. Ya no había dudas, quería crear mi propia aventura gráfica.

Stellar Mess: The Princess Conundrum surge a partir de esta idea y de una forma prácticamente inesperada, como una especie de expresión personal, de respuesta a esta necesidad creativa de por fin hacer algo que yo mismo jugaría. A principios de 2019, comencé con el documento de diseño de otra aventura gráfica *point & click* mientras trabajaba en otro proyecto con un pequeño grupo de personas. Viendo que este nuevo proyecto corría el riesgo de terminar como los anteriores, junté valor y presenté está nueva idea a mis compañeros. Desgraciadamente no tuvo la recepción que yo esperaba, lo que sumado a otras diferencias menores, terminó provocando la disolución de nuestra precaria sociedad de hecho.

Se podría decir que esto sería suficiente, pero no, continué solo con el desarrollo y en el preciso momento en el que me tocaba elegir la estética del videojuego, nuevamente me choqué de frente con mis limitaciones artísticas, aunque esta vez encontraría una salida un poco más elegante. Estudiando en detalle el panorama, me vi inmediatamente identificado con una paleta de colores limitada y gráficos simples, como los que presentaban juegos como **Maniac Mansion** o **Zak MacKracken** a fines de la década de los 80 y principios de los 90. Luego de marinar un poco la idea, armé un escenario (sin historia aún) de una tienda de historietas cómicas situada «en algún lugar de la Patagonia argentina» donde vivo actualmente y la publiqué en un grupo de Facebook sobre aventuras gráficas. La respuesta a esta imagen me sorprendió e impulsó a armar una historia en torno a este escenario y personaje, desechando aquel documento de diseño anteriormente mencionado.

En este punto mi limitación se convirtió en mi mayor fortaleza, ya que dejó de importarme la calidad gráfica del juego, lo que sin duda, dio paso a un mejor clima creativo centrado en los puzles y en la historia.









Historia

Creo que ya hemos establecido que **Stellar Mess: The Princess Conundrum** es un juego de aventura gráfica *point & click*, pero también debemos decir que tiene una distintiva estética retro, ya que utiliza una paleta de 16 colores emulando las viejas tarjetas de vídeo EGA y una interfaz de nueve verbos característica del mítico **SCUMM**. Pero ¿de qué trata? ¿Quién es su personaje principal? ¿Qué problema enfrentará?

Stellar Mess narra la historia de Diego, un vendedor de historietas cómicas de una pequeña ciudad situada en algún lugar de la Patagonia argentina en el año 1991. Es un momento de cambios para el planeta Tierra, la tecnología avanza sin pausa y una saga de películas llamada *Stellar Battle* copa las carteleras de todos los cines en el epílogo de su tercera trilogía, recaudando millones en taquilla. Este éxito, sin embargo, viene acompañado de un sinfín de teorías conspirativas. Estas teorías llevan a un grupo de personas alrededor del mundo a pensar que están siendo reclutados de forma subliminal, mediante el uso de mensajes ocultos en el guion, para una futura guerra intergaláctica.

Nuestro personaje principal es una de estas personas, y defiende estas teorías con fervor, un poco por su amor a la saga y otro poco por su amor platónico hacia su protagonista, la princesa Lanor.

Luego de una discusión con su amigo de la infancia, Diego procede a cerrar su local, cuando encuentra un dispositivo que le

cambiará la vida. Es un comunicador con un mensaje grabado de la verdadera princesa Lanor, líder de la rebelión contra la Armada Estelar, quien le avisa sobre una conspiración y traición por parte de los «líderes terrestres» ahora aliados de la Armada Estelar. La princesa se encuentra cautiva en el planeta Tierra y es la oportunidad de Diego de rescatarla y ayudarla a mandar un mensaje de alerta a la base rebelde.

A partir de este momento la realidad y la ficción se mezclan y Diego emprende su camino a lo largo de tres capítulos para completar su misión y enfrentar al malvado general Greene.

Equipo de desarrollo

Como ya habrán notado, no existe mucho que decir sobre el «equipo de desarrollo» ya que **Stellar Mess** está siendo desarrollado solo por mí. Sin embargo, no puedo dejar de mencionar las ayudas puntuales que he recibido a lo largo de este proceso. En primer lugar, me gustaría mencionar el importante aporte musical de Ghjuva Lucchinacci, quien me envió toda la música del juego en formato MIDI lista para usar. Por otra parte, la ayuda de Diego García, un amigo de toda la vida, quien participó al principio brevemente en la programación del juego y cedió su imagen para la portada de este. Por último, me gustaría destacar las personas que prestaron sus conocimientos en relación con la revisión de la versión en inglés y las distintas traducciones al alemán, francés e italiano, cuyos nombres figuran en los créditos del juego.

Herramientas de creación del videojuego

Al iniciar el desarrollo de **Stellar Mess** sabía que tendría frente a mí un camino arduo y de mucho aprendizaje, ya que pensaba realizar todo el diseño, la programación y el apartado gráfico del juego (incluyendo las animaciones). Es por esto que decidí utilizar un motor que haya sido específicamente pensado para el desarrollo de este tipo de videojuego, y de esta forma invertir mi tiempo en las áreas en las que más necesitaba desarrollar nuevas habilidades. **Adventure Game Studio** me ha dado más de un dolor de cabeza, pero a su vez me permitió llevar **Stellar Mess** de la concepción a la publicación de una forma amena y sin sobresaltos.

Otra herramienta que no puedo dejar de mencionar y recomendar, sobre todo para aquellos amantes del *pixel art*, es *Aseprite*.

Conclusión

Tres años más tarde, aún no puedo garantizar que el resultado sea bueno o destaque en su calidad, de hecho, es probable que tenga muchas falencias en cuanto a la escritura y los diálogos, solo por mencionar algunos aspectos en los que sé que aún debo mejorar. Pero considerando que se trata de mi primera aventura gráfica, estoy admirado del resultado y tremendamente ansioso de compartirlo con todos ustedes.

¡El primer capítulo de **Stellar Mess: The Princess Conundrum** ya está disponible en itch.io y Steam! Nos vemos «en algún lugar de la Patagonia argentina». ■



Órdenes y Acciones

Por *Uto* @uto_dev

Nos adentramos hoy en una de las facetas de las aventuras que más complicadas son: la jugabilidad, y en concreto, la manera de conseguir que los jugadores de nuestras aventuras no sufran el llamado «síndrome de la palabra exacta» (SPE). Nos vamos a centrar para los ejemplos, en *parsers* de *condactos*, los también llamados en España «*PAWSlike*», por estar basados en el *parser* **PAWS** de Gilsoft.

El SPE ocurre cuando el jugador sabe qué hacer, pero no encuentra la manera de decírselo al juego. Muchas veces, el SPE pasa inadvertido para el jugador. Este intenta realizar una acción y el juego, incapaz de entenderla, le da una respuesta genérica que hace pensar al jugador que no es ese el camino a seguir. Otras veces, el jugador desespera tratando de hacer entender al juego lo que quiere decir, porque está convencido de que tiene que ser posible. Ambas situaciones son indeseables, puesto que el jugador acaba bien bloqueado, bien frustrado.

Evitar el SPE es una tarea complicada para un autor de aventuras, especialmente cuando se trabaja con poco espacio (sistemas retro). Sin embargo, todas la soluciones se basan en un mismo modelo: el de órdenes y acciones.

Una orden es todo aquello que el jugador puede teclear: **DEJAR LLAVE**, **ABRIR TRAMPILLA CON PALANCA**, **METER**

PIEDRA EN MOCHILA, **DAR A PEDRO LA FLAUTA**, etc. Las órdenes son ilimitadas, porque en el fondo el jugador puede escribir cualquier cosa. Es más, diferentes jugadores escribirán distintas órdenes para hacer lo mismo, y por distintas razones. Por ejemplo para el mismo idioma, hay cosas que se dicen diferente en México y en Argentina, en Perú y en España, etc. También los conocimientos del jugador pueden ser variados, lo cual lleva a un vocabulario diferente. Así mismo, la experiencia previa jugando videojuegos lleva a algunos jugadores a expresarse de una manera, y a otros a hacerlo de otra (por ejemplo, un jugador puede escribir **ABRIR PUERTA**, y otro **USAR LLAVE**).

Una acción es lo que realmente hace el juego cuando recibe una orden, y hay muchos casos en los que una misma acción se puede desencadenar con más de una orden. Los casos más sencillos son aquellos en que los verbos son sinónimos, o bien pueden ser usados indistintamente (**DEJAR LLAVE**, **SOLTAR LLAVE**), pero hay casos más complejos. Por ejemplo, la acción de «meter algo en algo» puede ser indicada, por distintos jugadores, como **INTRODUCIR LLAVE EN MOCHILA**, **METER LLAVE EN MOCHILA**, **PONER LLAVE EN MOCHILA**, **GUARDAR LLAVE EN MOCHILA**, **METER EN LA MOCHILA LA LLAVE**, o simplemente **GUARDAR LLAVE**.

Todas esas órdenes acaban en una acción que se puede resumir en:

- Acción: `INTRODUCIR`
- Complemento Directo (CD): `LLAVE`
- Complemento Indirecto (CI): `MOCHILA`

Órdenes y *condactos* en *parsers* de *condactos*

Los *parsers* de *condactos* han sido tradicionalmente limitados en el soporte de órdenes para una acción. En los 80 los **Quill**, **PAW**, **GAC** e incluso el **DAAD** de Aventuras AD, así como otras aproximaciones similares como los *parsers* de Scott Adams o Level 9, eran capaces de entender pocas órdenes para una misma acción. Muchos usaban el propio manual de los juegos para indicar las órdenes posibles, llegando a asimilar orden y acción, puesto que una acción solo podía expresarse con una orden. Incluso si vamos a Infocom, lo que podía hacerse con su lenguaje **ZIL** era muy limitado comparado con lo que puede hacerse hoy con **Inform** o **ngPAWS**.

En realidad, muchos de estos sistemas no estaban limitados en sí mismos para permitir una relación n → 1 en órdenes → acción, pero en la práctica, por las limitaciones de memoria, o los límites de distribución de los soportes físicos, solía ocurrir que la relación órdenes/acción era cercana al 1 → 1 en la mayoría de acciones.

Sin embargo, en la actualidad, hay *parsers* de *condactos* mucho más avanzados y sin problemas de memoria *a priori* (**Superglús** y **ngPAWS**), e incluso las viejas herramientas como **DAAD** están de vuelta, y aunque siguen generando aventuras para viejas máquinas, hay menos limitaciones debido a la posibilidad de usar almacenamiento masivo, que permite liberar cierto espacio, o simplemente no hay problema alguno en publicar una

aventura que tenga cuatro partes, porque la diferencia en coste es inexistente en formato digital, e incluso en formato físico es poco apreciable.

Pues bien, ¿cómo soportamos en estos sistemas la posibilidad de que varias órdenes impliquen acciones diferentes?

Pues lo primero que tenemos que decidir es qué acciones va a soportar nuestro juego. Es importante empezar por definir las acciones, no las órdenes. Pueden ser 5, 10, 20, 30 o 90, pero hay que definirlas primero. Pongamos que en nuestro juego solamente podemos dejar y coger cosas, ponérnoslas o quitárnoslas si son prendas, y meterlas y sacarlas de un baúl.

Nuestras acciones serían por tanto «DEJAR, AGARRAR, VESTIR, DESVESTIR, METER y SACAR».

Ahora pensemos en qué órdenes podrían servir para cada acción:

```
DEJAR <CD>:
   DEJAR <CD>, SOLTAR <CD>,
   LANZAR <CD>
AGARRAR <CD>:
   AGARRAR <CD>, TOMAR <CD>,
   COGER <CD>
VESTIR <CD>:
   VESTIR <CD>, PONER <CD>
DESVESTIR <CD>:
   DESVESTIR <CD>, QUITAR <CD>,
   REMOVER<CD>
METER <CD> (en baúl):
   METER <CD>, PONER <CD> en <CI>
SACAR <CD> (de baúl):
   SACAR <CD>, AGARRAR <CD>,
   TOMAR <CD>, COGER <CD>
```

Hay varias cosas curiosas en estas órdenes:

Podéis ver como para algunas acciones, se utilizan verbos que son diferentes geográficamente, por ejemplo la acción de AGARRAR puede usar el verbo AGARRAR, pero también el verbo COGER. Esto está lejos de ser un problema. Al contrario, permitirá a cada uno usar el verbo que está acostumbrado a usar. También tenemos REMOVER como orden válida para DESVESTIR, porque así se usa en algunos países.

Hay órdenes con el verbo PONER que pueden convertirse en la acción VESTIR o en la acción METER. Va a depender del contexto.

Como solo tenemos un contenedor, el baúl, vamos a permitir que **METER <CD>** sirva para sobreentender qué es lo que metemos en el baúl. Esto se puede asumir también si hay varios contenedores, siempre que no haya más de uno presente. Obligar al jugador a escribir «**EN BAÚL**» cuando es obvio, es molesto para el jugador y puede frustrar a aquellos que escriban **METER PIEDRA** y les respondamos con una de las mil versiones de «no puedes». Cuando no sea obvio, pues no, claro.

ngPAWS

Vamos a ver cómo gestionaríamos este diseño de órdenes/acciones en **ngPAWS**. Cabe decir que **ngPAWS** ya tiene una potente librería, que soporta múltiples acciones, así que imaginemos que nuestra tabla de respuestas de **ngPAWS** está vacía, como lo estaría una de **PAWS**.

La idea es hacer confluir las órdenes sobre las acciones, para lo cual hay dos métodos:

- **El vocabulario:** hacer que AGARRAR/COGER/TOMAR sean sinónimos, haciendo que *de facto* dé lo mismo cuál de ellos escribe el jugador.

- **Conversiones previas en la tabla de respuestas:** se trata de recibir una frase y convertirla en otra mediante código de *condactos*.

Una vez convertidas todas nuestras órdenes a acciones, podemos terminar la tabla de respuestas con entradas que ya solo soporten las acciones.

Veamos ejemplos con código:

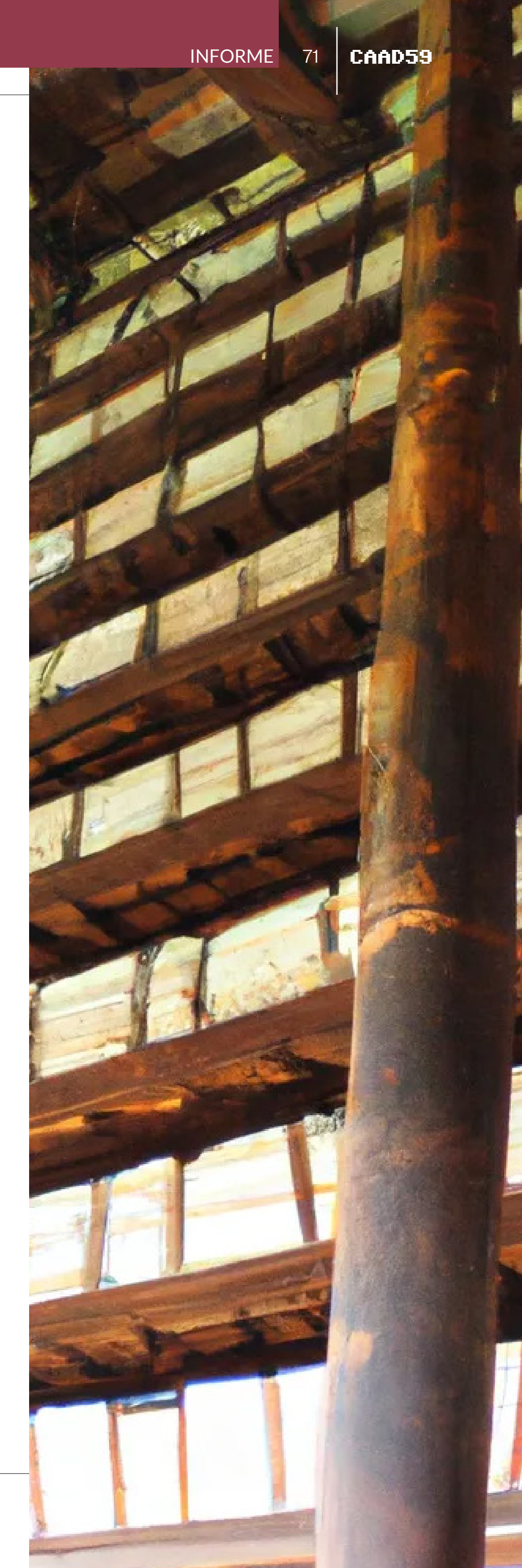
```
/VOC
AGARRAR 90 verb
COGER 90 verb
TOMAR 90 verb
```

Esta solución es bien conocida por usuarios de *parsers* de *condactos*, y es simplemente hacer sinónimos poniendo el mismo código a tres verbos, de modo que todo funcione igual, independientemente de cómo lo escribamos.

Al final de la tabla de respuestas habrá una entrada como esta que da lugar a una respuesta a la acción AGARRAR <CD>:

```
AGARRAR _      ; acción AGARRAR <CD>
AUTOG
```

Las conversiones de frases son una cosa algo más complicada. Pongamos por ejemplo las órdenes con el verbo PONER, que pueden acabar como acción METER o como



acción VESTIR. Al principio de la tabla de respuestas ponemos esto:

```
PONER _
NOTEQ 51 255 ; Solo si hay un objeto
             ; referenciado por el
             ; nombre
EQ 44 255    ; No hay un segundo
             ; nombre en la frase
ONOTZERO @51 aWear ; Es una prenda
LET 33 _voc_VESTIR
```

Y al final esto otro:

```
VESTIR _
AUTOW
```

La primera entrada es la clave, puesto que comprueba que hemos escrito **PONER CAMISA**, donde CAMISA es el nombre de un objeto, que es una prenda, y además no hay un segundo nombre en la frase (porque **PONER CAMISA BAUL** no sería la acción VESTIR, sino la acción METER, aunque CAMISA sea una prenda). Pasada esa entrada, es como si el jugador hubiera escrito **VESTIR CAMISA**, porque ese LET cambia el flag que contiene le verbo por el del verbo VESTIR. PONER y VESTIR no son sinónimos en el vocabulario.

Podemos añadir otra entrada detrás de la primera de arriba:

```
PONER _
NOTEQ 51 255 ; Solo si hay un objeto
             ; referenciado por el
             ; nombre
NOUN2 BAUL   ; Hay un segundo nombre
             ; y es BAUL
LET 33 _voc_METER
```

Al igual que la anterior, si escribirmos **PONER CAMISA BAUL**, o incluso **PONER LLAVE BAUL**, la orden pasará a ser **METER LLAVE** o **METER CAMISA**. En este caso no comprobamos que el objeto es prenda, porque en el baúl se puede meter cualquier cosa, pero sí comprobamos que haya un segundo nombre y que este sea BAUL.

Como veis, convertir órdenes en acciones consiste en ir haciendo una especie de embudo, en el que muchas órdenes van, de una manera u otra, conviriténdose en órdenes más sencillas que son respondidas al final de la tabla de respuestas, en una sola entrada para todas ellas.



En estos ejemplos solo cambiamos el verbo, pero podría cambiarse también el sujeto. Imaginemos que tenemos una acción ABRIR, que se aplica en nuestro juego exclusivamente a una puerta. Un jugador podría dar la orden **ABRIR PUERTA**, pero otro, con otra experiencia de juego, podría escribir **USAR LLAVE**. Resolver esto es tan sencillo como poner una entrada al principio de la tabla de respuestas así:

```
USAR LLAVE
AT lLocalidadDeLaPuerta
LET 33 _voc_ABRIR
LET 34 _voc_PUERTA
```

Cualquier entrada de la tabla de respuestas posterior a esta creerá que el jugador tecleó **ABRIR PUERTA**, cuando en realidad tecleó **USAR LLAVE** (eso sí, en la localidad de la puerta). Podría incluso evitarse el uso de ese AT, y que en todo lugar teclear **USAR LLAVE** fuera lo mismo que teclear **ABRIR PUERTA**, y que la respuesta, en otros lugares fuera «no hay nada que abrir».

DAAD

Lo mismo que hemos hecho con **ngPAWS** lo podemos hacer con **DAAD**. Por supuesto, los verbos sinónimos no son un problema, y el código para las otra opciones puede adaptarse:

```
> PONER _
NOTEQ 51 255 ; Solo si hay un objeto
             ; referenciado por el
             ; nombre
EQ 44 255    ; No hay un segundo
             ; nombre en la frase
WHATO
HASAT WEARABLE   ; Es una prenda
SYNONYM VESTIR _

> PONER _
NOTEQ 51 255 ; Solo si hay un objeto
             ; referenciado por el
             ; nombre
NOUN2 BAUL   ; Hay un segundo nombre
             ; y es BAUL
SYNONYM METER _

> USAR LLAVE
AT lLocalidadDeLaPuerta
SYNONYM ABRIR PUERTA
```

Cabe decir que el condacto SYNONYM en **DAAD** genera un estado de «DONE» en el proceso, por lo que es importante que cuando lo usemos, siempre haya una respuestas para la frase (en este caso **ABRIR PUERTA**) más abajo en la tabla de respuestas, en la que entre todo el que no haya entrado en otras «**ABRIR PUERTA**» anteriores, o acabaremos no respondiendo nada al jugador.

Los jugadores pueden teclear muchas órdenes, pero bien clasificadas no son tantas acciones.

Análisis avanzado

ngPAWS y **Superglús** incluyen algunos datos más sobre el análisis de las órdenes del jugador, que los viejos sistemas no tienen. Por ejemplo, son capaces de decirte que encontraron una palabra que no estaba

en el vocabulario detrás del verbo, y así distinguir entre la orden «**MIRAR**» (acción REDESCRIBIR) y la orden «**MIRAR <CD>**» (acción EXAMINAR). Esto es fácil de diferenciar cuando el jugador escribe **MIRAR LLAVE**, y llave está en el vocabulario. Sabemos que el jugador realmente quiere realizar la acción **EXAMINAR LLAVE**. Pero si el jugador escribe **MIRA CATALEJO**, y la palabra CATALEJO no está en el vocabulario, **ngPAWS** nos avisa y podemos dar una respuesta "No veo eso por aquí" en lugar de llevar a la acción redescribir y hacer algo que el jugador no quería hacer. Lamentablemente no hay forma de solventar esto en los viejos *parsers* como **PAWS** o **DAAD**, porque simplemente no será capaces de diferenciar entre **MIRAR** y **MIRAR CATALEJO**.

También **ngPAWS** nos ofrece la información de si la primera preposición apareció tras el primer nombre o no, lo que permite a **ngPAWS** diferenciar entre **DAR LLAVE A ENANO** y **DAR A ENANO LA LLAVE**. Este ejemplo sí es posible hacerlo en **DAAD**, porque aunque no tenemos esa información, sí podemos determinar cual de los dos nombres es un objeto, o cual de los dos nombre es un personaje, bien porque el nombre asociado es propio, es decir, el número del nombre que referencia al objeto en cuestión tiene un valor <50 (nombres propios) o el objeto en cuestión tiene un atributo concreto que habremos puesto antes que podemos chequear con HASAT para saber si es una persona. Así, podemos hacer lo siguiente, suponiendo que el atributo de objeto 0 indica si es un personaje, al principio de la tabla de respuestas:

```
> DAR _
NOTEQ 51 255 ; El primer nombre
             ; identifica a un objeto
NOTEQ 44 255 ; Hay un segundo nombre
WHATO
HASAT 0      ; El primer nombre es
             ; un personaje

COPYFF 44 fAux   ; Cambiar los
COPYFF 34 44     ; nombres de sitio:
COPYFFF fAux 34  ; NOUN1 por NOUN2

WHATO
```

A partir de esa entrada, el resto de la tabla de respuestas recibirá **DAR LLAVE ENANO** aunque el jugador escribiera **DAR A ENANO LLAVE**.

Sistemas de 8 y 16 bits

Lógicamente, todo esto comentado anteriormente está muy bien, pero si nos enfrentamos a hacer una aventura retro la cosa se complica un poco, porque todo lo que pongamos en nuestra tabla de respuestas va a ocupar espacio, y además los viejos sistemas tienen límites de mensajes que pueden mostrar, por lo que añadir mucho mensaje nuevo quita espacio y posibilidades a las respuestas del juego en sí.

En estas circunstancias, salvo que la aventura sea muy corta, nos veremos obligados a elegir, y cuando vayáis al elegir pensad en qué podría servir para todos los jugadores.

Por ejemplo, si hay que recortar y elegir entre si la acción «A:ABRIR / CD:PUERTA / CI:LLAVE» se puede hacer con **ABRIR**

PUERTA CON LLAVE o con **ABRIR PUERTA**. Pensad que **ABRIR PUERTA** funcionará para los dos jugadores, el que ponga **CON LLAVE** y el que no. Hay cierta tendencia en algunos autores a complicarle la vida al jugador obligándole a escribir cosas obvias como «**CON LLAVE**». No impidas que lo escriban, pero cuando son obvias, no obligues a ponerlo, o generarás un SPE en aquellos que ven innecesario decir que la puerta la abres con la llave que tienes en el inventario.

Otra solución es separar la aventura en muchas partes para que cada una sea corta, porque a a diferencia de otros tiempos, crear una aventura con 5 partes no es un grave problema, dado que en digital cuesta cero, y si se quieren editar versiones físicas, la diferencia tampoco será, en general, grande.

Imperativo o infinitivo

En general la respuesta es clara, y por lo indicado al principio de que es necesario que el mayor número de órdenes confluyan en cada acción, para evitar el SPE: como cada jugador elegirá escribir **ABRE** o **ABRIR** según su experiencia previa (o según le dé), lo mejor es dar soporte a ambos. Casi siempre esto se soluciona haciendo sinónimo `ABRE` y `ABRIR` en el vocabulario.

Ciertamente, esto puede ser un problema en sistemas de limitada memoria, por lo que si no vas a poder dar soporte a ambos porque no cabe, no lo hagas a medias. O lo haces para todos los verbos, o no lo haces, y si no lo haces, que haya coherencia con los textos de la la aventura.

La coherencia significa que si la aventura te presenta como el personaje, indicándote con un texto «Estás en la cocina». Lo razonable es soportar el infinitivo para dar órdenes «**COCINAR FILETE**». Sin embargo, si la aventura presenta al protagonista como un peón que manejas tú («Estoy en la cocina. ¿Qué quieres que haga, amo?»), lo razonable es el imperativo «**COCINA FILETE**». Nótese que en muchos sistemas de *condactos* solo se soportan cinco letras por palabra (**ngPAWS** y **Superglús** soportan diez), por lo que en realidad `COCINA` y `COCINAR` son la misma palabra (`COCIN`), pero en otros casos no será así (`ABRIR` y `ABRE`).

Conclusión

Es importante permitir el máximo número de órdenes para cada acción que se pueda realizar en una aventura. Sistemas como **Inform** o **ngPAWS** ya llevan mucho hecho en sus librerías estándar, pero en los *parsers* más antiguos, o incluso en **Inform** o **ngPAWS** cuando añadimos acciones nuevas, es importante tenerlo en cuenta. Es un gran fracaso que un jugador abandone un juego por quedarse bloqueado debido a un SPE. Una cosa es que no sepa resolver un puzle, otra cosa que sepa resolverlo pero no se entienda con el juego.

Al trabajar con sistemas de memoria limitada quizá haya que dejar cosas de lado, pero intentar soportar la mayor cantidad de órdenes para cada acción posible debería ser nuestro objetivo. Es una pena que nos sobre memoria y no la aprovechemos al límite. ■

DONUM

Por Efraím Sánchez-Gil @efraims



Una vez más, se recurre al mundo de los sueños para crear un juego en el que debes ser muy hábil para sobrevivir. Es un recurso muy utilizado en cine, televisión, literatura y un largo etc, pero reconozco que me encanta esa idea. Porque, realmente, ¿quién sabe lo que hay al otro lado de eso que llamamos sueños?

En el manual te indica que encontraste una extraña caja en el jardín y que desde entonces, todas las noches, cuando duermes y sueñas, te adentras en un mundo macabro y eres víctima de los juegos enfermizos de unos seres, que consisten en lograr salir del laberinto de habitaciones en el que te han adentrado.

Sistema	ZX Spectrum 128K
Autor	*Bitfans*
Sistema de autoría	Propio, usando Boriel Basic y ensamblador
Lanzamiento	2022
Idioma	Español, Inglés
Precio	2,50€ (descarga digital) 9,95€ (caja tipo *jewel*) 29,95€ (edición de lujo)
Web	**https://bitfans.itch.io/donum**
Contacto	**@Bit_fans**



Ambientación

Todo el juego está muy bien ambientado, para mí hay un buen equilibrio entre los gráficos y la música. Ha habido momentos en que estaba tan concentrado moviéndome entre las localizaciones, que cuando me han matado, me he sobresaltado.

Mejor Aventura de Texto 2022
Mejor Sonido 2022
Mejores Gráficos 2022
Mejor Juego Español 2022
2022
GOTY
PLANETA SINCLAIR AWARDS

Gráficos

Nos encontramos con un juego que gráficamente, a mi parecer, es impresionante. Se ha realizado en un cuidado blanco y negro. Tiene muchos detalles, salas «limpias» porque son seguras, y salas «sucias» con cadenas, bichos, etc, cuando te acercas a la muerte, por decirlo de algún modo.



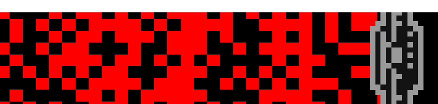
Sonido

La banda sonora es muy buena y te mantiene en tensión. Todo el juego está muy bien ambientado, repito, para mí hay un buen equilibrio entre los gráficos y la música. La música se acelera cuando el tiempo se va agotando.



Jugabilidad

La metodología es sencilla: cuando te mueves entre habitaciones/salas, debes fijarte

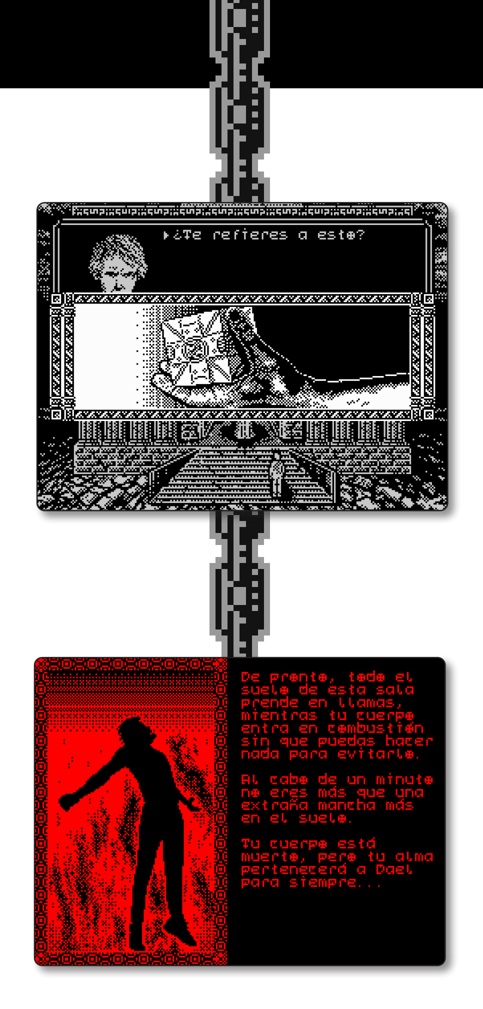


muy bien en la pantalla y el pequeño texto que describe la misma. Si está limpia, hay aire fresco, etc, es bueno. Si por el contrario comienza a tener cadenas, apesta, o hay bichos, es malo.

Dificultad

Las primeras noches se completan con cierta facilidad, de modo que aprendes a jugar con ellas, pero la cosa se complica por dos motivos principales:

1. Hay muchas salas que forman un cubo de 3x3x3, es decir, nueve salas en la planta baja, nueve en la primera planta y otras nueve en la segunda planta. ¡Sí! ¡Hay plantas o niveles! Luego existe el SUBIR y BAJAR, lo que complica las cosas.
2. A excepción de la última noche, que se puede mapear, es decir, te puedes crear un mapa de todas las salas, todas las anteriores se crean de forma aleatoria, de modo que los mapas no ayudan. Si bien es cierto que mapeando podrás obtener un patrón de las salas «malas» y dónde suelen aparecer. ■

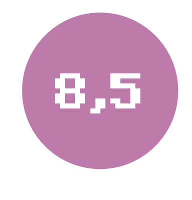




Donum

ZX Spectrum 128K

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guion	8
Dificultad	8
Sonido	9



GILL SANTOS DIEGO TORRES



ONIRIA CRIMES

Soñar puede ser mortal

cKolmos narrative. presenta una aventura onírica. Escrita por Meri Palas.
Concept Art por Jorge García Colmenar. Animada por David Luengo. Música de Elena Mestanza.
Producida por Jorge García Colmenar.



Por *Bert the Stroller*



Introducción

El último juego de Sebastián Armas (*Incanus*) es una singular historia interactiva sobre los curiosos efectos de una terapia experimental en el afligido y confinado protagonista, encerrado en su vivienda a causa de una amenaza vírica que a todos nos traerá a las mientes un pasado demasiado cercano. Sin ser muy extenso sorprende por las generosas descripciones, la originalidad de la propuesta y la profundidad de sus temas.

Ambientación

La historia transita hábilmente entre un tono costumbrista y las visiones alucinadas que se apoderan de nosotros al deambular por nuestro pequeño apartamento. Y es que el tratamiento parece estar provocándonos una suerte de ensoñaciones o sueños lúcidos; por eso los objetos de la casa tienen el poder de despertar asociaciones que nos abrirán portales a otros mundos. En el momento menos pensado, escaparemos del asfixiante piso

Esta reseña revela detalles de la trama

Sistema	Windows, Mac, Web, Linux, iOS, Android
Autor	Sebastián Armas (*Incanus*)
Sistema de autoría	**Inform 6**
Lanzamiento	2021
Idioma	Español
Precio	*Freeware*
Web	*https://incanus.caad.club/encierro.html*

transportándonos a otros momentos ya vividos, al pasado ancestral, a otros continentes y culturas, e incluso al futuro más distante.

Estas escenas tienen en común nuestros anhelos de fuga de una realidad opresiva y hostil, aunque a medida que avancemos, irán pasando de un tono más bien bucólico a otro tirando a siniestro —¿será que toda huida no es sino un espejismo?—. Nuestro periplo nos abocará a una variedad de circunstancias aparentemente terminales: seremos un sacerdote convertido en peón de una fuerza sobrenatural, un cazador de la tundra que corre el peligro de morir congelado, un viajero temporal llegado desde el futuro con la intención de explorar una extinta civilización, pero aun en medio de la oscuridad, Incanus siempre deja resquicios por donde se cuelan la poesía y el humor.

De hecho, jugar a **Encierro** puede tener algo de terapéutico. Vivir en la piel de esos *alter ego* enfrentados a situaciones angustiosas, —seguramente más terribles que el de nuestro confinado avatar— y comprobar que, a pesar de todo, siguen luchando por su supervivencia, dejó en mí cierto poso de melancólica esperanza.

Entre los autores del mundo hispanohablante, Sebastián es uno de los que mayor cuidado pone en el lenguaje. Resulta conciso, evocador, tiene buen sentido del ritmo y sabe emocionar con breves pinceladas cargadas de ingenio y sensibilidad.

El autor ha previsto diversas reacciones psicológicas a las situaciones que se nos van presentando, algo que supone una nota de originalidad, ya que la aventura prototípica tendía a enfocarse en la manipulación de objetos descuidando la dimensión de la reacción del jugador. Aquí en cambio, hay comandos que permiten expresar nuestra diferente actitud ante las mudables circunstancias —fue una sorpresa ver que, reaccionando a la desesperación de mi personaje, el autor había previsto una hilarante respuesta para mis veleidades pirómanas—. Además, como muestra del nivel de detalle de la implementación, el comando **EXAMINARME** evoluciona con las metamorfosis del proteico protagonista. También cabe destacar que, una vez llegado al fin, tenemos acceso a un menú de curiosidades que nos invitan a descubrir aspectos o huevos de pascua que podrían habernos pasado desapercibidos.



La sala Punt.: 0 Movim.: 0

"Encierro"
La mente no siempre puede confinarse

Realizado por: Sebastián Armas (Incanus)
(C) Año 2021

Ingresa AYUDA para indicaciones generales y otros comandos.
Ingresa PISTAS para resolver problemas o salir de atascos.
Ingresa ANIMAR para alternar entre texto animado y texto normal.

Release 1 / Serial number 010101 / Inform v6.34 Library 6/11

La sala
La sala del apartamento es donde paso la mayor parte del tiempo, día tras día, desde que comenzó esto del confinamiento sanitario obligatorio. Según la hora o el día, es mi lugar de trabajo y de descanso.
Siendo la habitación más grande del apartamento, el lugar no es especialmente amplio y eso hace que los pocos muebles que tengo ocupen su lugar necesario... y poco más: no es que ande tropezando con ellos, pero tampoco hay mucho espacio libre.
Desde la sala puedo llegar a la cocina, al balcón y al dormitorio. También puedo salir del apartamento para llegar al pasillo de servicio.

>

Dificultad y jugabilidad

La aventura nos permite examinar la mayor parte de elementos de nuestro entorno y comprende un generoso espectro de sinónimos, lo que nos ahorrará tener que pelearnos con el *parser* para hacernos entender. Podemos desplazarnos sin necesidad de puntos cardinales, con un simple **IR A**, si es que aludimos a una localidad contigua.

Encierro se ajusta a los estándares actuales de jugabilidad (no tendremos que sufrir muertes espurias), los puzles tienen la dificultad perfecta y las soluciones son orgánicas, ya que la exploración e interacción con el entorno acaba proporcionándonos suficientes pistas para superar los bloqueos. Además, aunque la trama esté salpicada de digresiones que nos conducen a otros mundos, los problemas se hallan bien integrados con los temas de la historia (la evasión, la soledad, la impotencia, la esperanza), y no se perciben como meros juegos de ingenio.

En el plano técnico, cabe destacar que el programa está pulido, lo que en parte se debe a la buena labor de testeo, no en vano en los créditos encontramos los nombres de dos veteranos aventureros como *Jade* y *Comely*.



Conclusión

Un juego sugestivo de original premisa que aprovecha las enormes capacidades de **Inform** y demuestra que las aventuras de texto pueden tratar temas profundos sin merma de diversión o necesidad de recurrir a la literatura de hiperenlaces, a la que, por otro lado, también es aficionado quien firma esta reseña. ■

ENCIERRO

MAC/iOS/Windows/Web/Android/Linux

Ambientación	9
Jugabilidad	9
Gráficos	–
Guion	8,5
Dificultad	9
Sonido	–



TRATAMIENTO A DISTANCIA

"Bueno, ¡nos vemos en la próxima sesión!", dice en un tono (espera) alegre y cierra la tele conferencia... para dar un suspiro un tanto cansado.

Como muchos de sus pacientes estos días, el que acaba de atender sobrepasó hace ya semanas su capacidad de soportar el encierro sin estar medicado: está ansioso, detesta y hasta teme el tiempo libre después del trabajo, para no hablar de los fines de semana, que ya le resultan un verdadero calvario.

Para complicar las cosas, el paciente no ha logrado encontrar mecanismos alternativos de relajación o acaso distracciones con las sobrellevar el obligado confinamiento de estos tiempos de pandemia; además, vive solo... lo que a la postre y en su caso es hasta preferible.

Sus últimas sesiones, por otra parte, han revelado algunas señales más bien perturbadoras: el paciente de pronto ha perdido el hilo de la conversación y se ha quedado con la mirada perdida, como si estuviera durmiendo con los ojos abiertos. Intentar saber qué le ha pasado no ha conseguido sino perturbarlo, ya que no pareciera recordar nada de lo que ha ocurrido, creyendo incluso que le estaban tomando el pelo.

Revisando sus notas, comprueba que, de los 10 pacientes que está tratando en este momento, sólo tiene otro caso semejante a éste: sin embargo, esa persona estaba siendo tratada por depresión y sus síntomas fueron muy puntuales y mucho más leves, distando bastante del caso del paciente que en verdad ya le preocupa.

Mientras escribe un correo de interconsulta a un colega, decide que, salvo alguna contraindicación en la literatura, para la próxima sesión intentará alguna forma de hipnosis para generar una respuesta adaptativa y, si eso no funciona, iniciará una terapia de medicamentos junto con un régimen de ejercicios de "cardio" y de meditación...

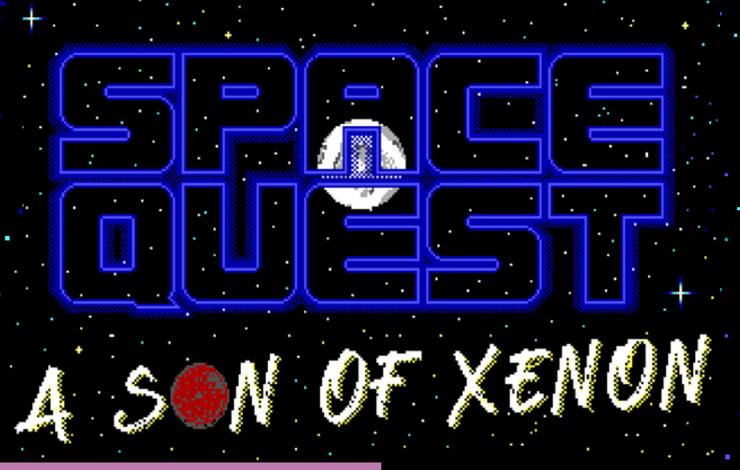
...seguido de un período de internación clínica, si todo eso fallara.

¤ ¤ ¤

No ha acabado de enviar el correo cuando la señal de llamada se escucha para comenzar la sesión de su otro paciente de hoy.

Sonríe: es una sesión grupal; una familia que, pese al agotamiento y el agobio con el encierro, mantienen intactos su afecto y cariño, una de las pocas cosas que la pandemia y el encierro no han logrado destruir.

Todavía...



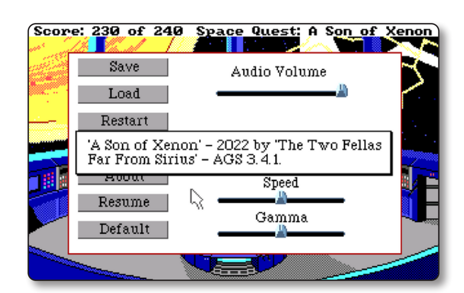
Por *Dardo*

Introducción

Space Quest: A Son of Xenon o también conocida como **A Son of Xenon: Space Quest Prequel** es de un autor llamado Boston McShew. Desconozco por completo quien es, pero por la extensión y trabajo de esta aventura no creo que sea una sola persona sino un equipo. En primer lugar por la firma, que al menos son dos, y en segundo porque en muchos artículos se le nombra en plural. Además, según su creador «es un juego de aventura sin fines de lucro hecho por fanáticos del género y una precuela de **Space Quest**».

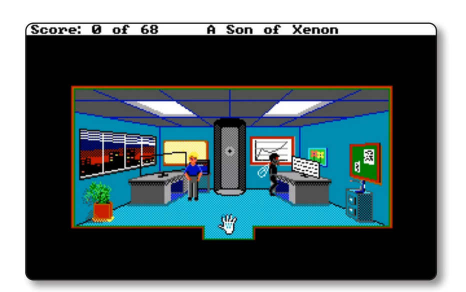
Me he vuelto loco buscando alguna referencia de su vida en Internet y no hay nada. Además, tampoco ayuda que cada una de sus obras este firmada con un seudónimo diferente, como en nuestro caso *Two Guys Far From Sirius*. Solo deduzco que le gusta hacer aventuras en plan retro porque tiene algunas otras interesantes como **Decisions**

Sistema	PC/Windows
Autor	Boston McShew *(Two Guys From For Sirius)*
Sistema de autoría	**AGS** 3.4.1
Lanzamiento	8 de septiembre de 2022
Idioma	Inglés
Precio	Gratuito
Web	**https://gamejolt.com/games/XENON/745429**
Contacto	**Boston193@gmail.com**



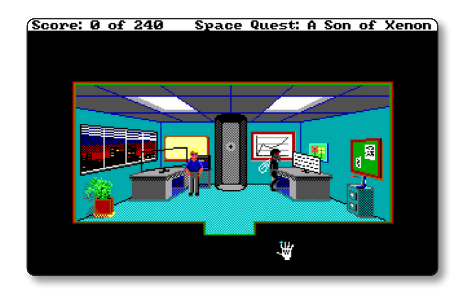
of the Elders: A Space Quest Prequel, que firma como *Leisure Suit Harry*. (**https://www.adventuregamestudio.co.uk/site/games/game/1525-decisions-of-the-elders-a-space-quest-prequel-complete-full-length-retro-game/**).

Y para liarla aún más, vemos que cada cierto tiempo renueva sus aventuras, como ha ocurrido con la nuestra, pero de forma muy completa, cambiando diálogos y alargándola mucho. Como referencia tenemos una primera versión del 2014 cuya puntuación llegaba solo a 68:



Incluso el personaje del inicio, en lugar de llamarse Jeff se llamaba McFly. Es claramente una versión que se hizo a modo de prueba de lo que era la primera parte del juego para ver si la gente respondía. Y respondió.

Así que se completó la aventura que hemos jugado en el 2022, aunque tampoco se ponen de acuerdo si salió el 5 de mayo o el 8 de septiembre, ni en el año: o 2020 o 2022. Aquí la puntuación llega a los 240:



Y finalmente he conseguido varias imágenes de lugares diferentes, que ya no puede ser una broma de algún retoque gráfico, en que

la puntuación llega a los 999 puntos:



...que sería su tercera versión o expansión, pero con la fecha de salida de la anterior no ha podido tener tiempo real para alargarla tanto. (**https://www.indieretronews.com/2020/04/space-quest-son-of-xenon-unofficial-fan.html**).

Es una aventura muy larga, con mucho humor y creada con **AGS** (**https://www.adventuregamestudio.co.uk/**) en su versión 3.4.1. Ocupa 16.6 MB y aunque por desgracia solo está en inglés, es gratuita.

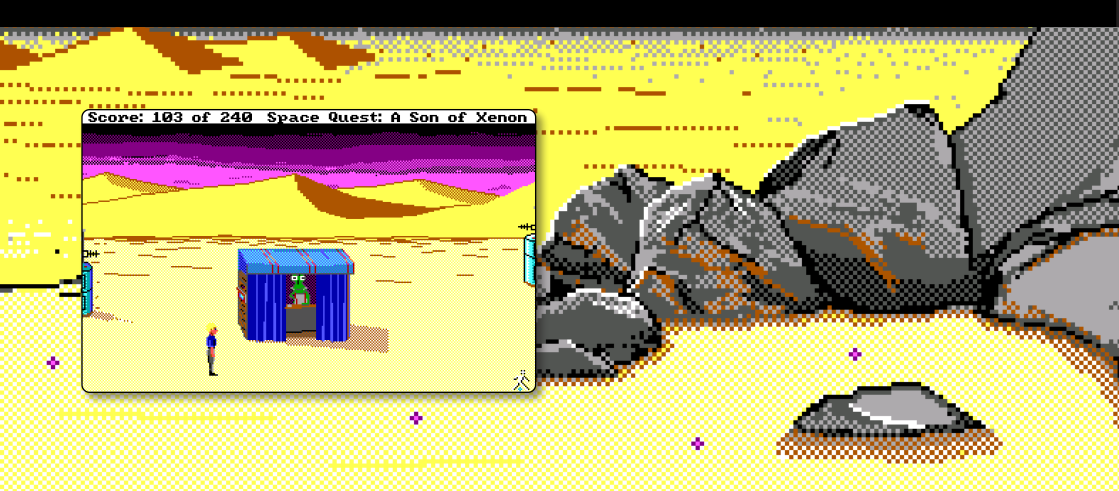
Es un tributo del autor a los viejos juegos de Sierra, creando una aventura *point & click* al estilo de los primeros juegos de esta compañía e incluso de LucasArts, y conociendo su otro trabajo, **Decisions of the Elders**, estamos frente a una «pre-precuela».

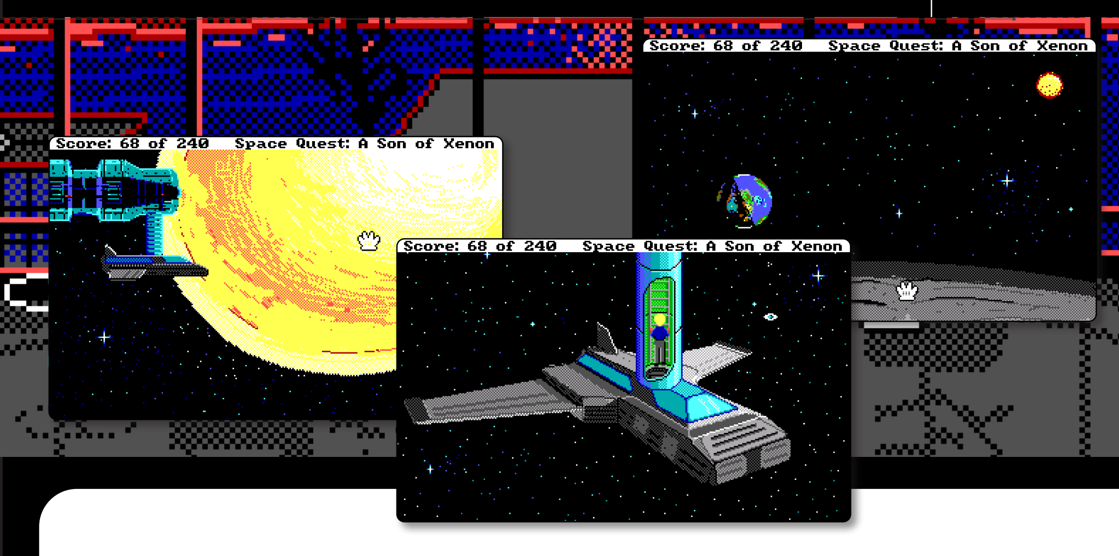
En el fondo, y visto desde la distancia y la modernidad, el tributo puede llegar a superar incluso al original. Tantos años han pasado desde los originales que estoy seguro de que si los *fans* juegan ahora al **A Son of Xenon** no les defraudará en absoluto. Se encontrarán con una buena historia, una aventura muy larga, los viejos gráficos pixelados y sobre todo... ¡muchas muertes! Si nos transportamos 35 años atrás, esta aventura hubiera podido tener perfectamente cabida en cualquier episodio de la serie original.

Ambientación

Antes de la existencia de muchas civilizaciones avanzadas, existía un planeta humanoide llamado Xenon, ubicado en el cómodo centro de la galaxia Earon.

No era ni frío ni caliente y estaba cercano a otros lugares importantes. Estamos en la ciudad de Xenopolis, una de las más po-





bladas del planeta y residencia de nuestro protagonista.

Los científicos están muy preocupados porque el sol está moribundo y empieza ya un enfriamiento climático. El gobierno opina que esto es un ciclo natural, pero si hemos jugado al **Space Quest I** ya sabemos lo que pasa: los «sarianos» nos quieren invadir. Pero también están los «frizianos», con los que nos vamos a enfrentar. Objetivo: impedir que los «frizianos» congelen el sol de Xenon y salvar, sin ayuda, todo el sistema solar.

Pero esto de momento no lo sabemos. Solo tomamos el papel de Roger Wilco, un ingeniero de la empresa Xenopotech, inteligente y trabajador (¿cómo acabamos de barrendero espacial en **Space Quest I**?) cuyo único objetivo es trabajar y ascender.

La historia es larga y podríamos dividirla en cuatro partes principales, pero cada una de ellas se puede subdividir en varias más, comenzando con la vida cotidiana del héroe hasta llegar al espacio y salvar el planeta.

En la primera parte estaremos en Xenopolis viviendo la vida del protagonista. En la oficina deberemos reparar el transportador que nos lleva a casa después de quedar inoperativo por un ataque informático. Una vez en nuestro apartamento, y después de descansar, tendremos que desmontar la aspiradora para conseguir nuestra pulsera. Y finalmente, como un vulgar Larry Laffer, acabaremos en un sórdido antro donde conoceremos a nuestro ideal femenino.

En la segunda parte, la chica, Pearl, nos lleva a su laboratorio espacial, «The Tamarlane», y tendremos principalmente que lidiar con un pequeño bicho muy fastidioso y escurridizo. En la tercera iremos en busca de piedras preciosas, tanto en el planeta Kerona, como en «Crystal Cave», para conseguir el diamante que necesitamos para el laboratorio de Pearl. Y finalmente en la cuarta parte deberemos ir cambiando de dimensión dentro del laboratorio espacial hasta conseguir la victoria sobre Pearl.

Gráficos

Tenemos como 80 pantallas, diferentes todas ellas, llenas de objetos que mirar, pulsar y tocar. Están muy bien diseñadas al estilo retro-píxel de las aventuras de los 80 y 90 y podemos interactuar con todo.

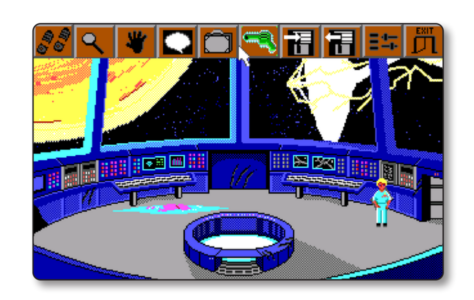
Es un estilo similar al de **Space Quest I** pero con gráficos tipo **Space Quest III**, o sea a 320 x 200 EGA, color de 16 bits, con muchos efectos de difuminado e interpolación y el protagonista muy bien definido.

Tiene diferentes tipos de pantalla, unas completas, donde muestra una cara o un lugar y otras más reducidas donde aparecen lugares en los que actuamos y que, generalmente, son en la primera parte. Pero en general son muy detallistas y con colores vivos.

Jugabilidad

Es una aventura gráfica *point & click* al estilo de los primeros juegos de Sierra, en la que se captura el espíritu de estos, pero creo que sin sacrificar la modernidad. Aquí no hay intérprete sintáctico y todas las acciones se realizan con el ratón. Usamos el botón izquierdo para realizar las acciones sobre el punto que elijamos y el derecho para cambiar el cursor pasando a iconos de hablar, coger, mirar, andar y el objeto del inventario elegido.

Si movemos el cursor a la parte superior de la pantalla, aparece el menú de opciones donde también nos encontramos las acciones además del inventario, cargar, restaurar, menú de preferencias y salir.



Todo es muy fácil de usar y cómodo.

Los objetos que vamos cogiendo se irán incluyendo en el inventario antes de usarlos y podremos mirarlos con la «lupa», importante para saber qué tenemos y para qué sirve.



Si jugamos con un cierto orden nunca llegaremos a llenar su espacio y no necesitaremos hacer *scroll* para buscar alguno que haya quedado escondido en la parte inferior. También podremos combinar unos objetos con otros para reconvertirlos en otros nuevos.

Dentro del menú de preferencias tenemos también todas las opciones anteriores, pero además podemos subir y bajar el volumen, hacer andar al protagonista más o menos rápido y aumentar o disminuir la gama de colorido.

Todo muy fácil, muy intuitivo y que no nos dará ningún problema. Además de que pare-



ce muy bien testeado y no se detecta ningún fallo, parón de velocidad o algún problema de cualquier tipo. Muy fluido, muy manejable y podemos pasar las conversaciones largas con un solo toque de ratón.

Como en todos los Sierra, en la parte superior de la pantalla también tenemos un contador, esta vez del 0 al 240. A medida que avanzamos iremos sumando puntos dependiendo de las acciones que hagamos. En este caso no hay problema porque la mayoría de las veces a medida que vayamos resolviendo los puzles ya iremos cogiendo puntos.

Podemos acabar sin llegar a la puntuación máxima, pero hay pocas cosas que debamos hacer sin que afecten al desarrollo del juego.

Dificultad

Lo primero que hay que hacer constar es el idioma. Por desgracia solo está en inglés. En principio tampoco sería un problema serio si hubiera pocos textos, pero es que en este caso las conversaciones con la gente y las explicaciones cuando cambiamos de lugar son larguísimas. Aquí ya no podemos usar un diccionario para buscar el significado de una frase porque no acabaríamos nunca. O lo entendemos o no, pero de todas formas tiene un desarrollo que aun no enterándose de mucho le pillas el significado de lo que haces y de lo que debes hacer a continuación.

Es una aventura muy, pero que muy larga. Para mí esto es una alegría porque creo que merece la pena, pero quizás a alguien le ponga un poco nervioso porque parece que no se acabe nunca y cuando ya crees que lo has hecho todo pasas a otro mundo para seguir con otra historia.

Como en toda buena aventura de Sierra vamos a morir montones de veces y en algunos lugares de muchas formas diferentes. Por una parte, es un aliciente más el poder encontrar y ver todas estas muertes, pero por otro lado fastidia que sean tan seguidas y que haya tantas. La solución es salvar la partida, pero debemos hacerlo cada tres movimientos, no sea que al cuarto volvamos a morir. Así que nos pasaremos medio juego salvando y otro medio restaurando la partida. Suerte que podemos salvar cuantas veces queramos. Todas las pantallas están llenas de cosas para mirar y pulsar, y si queremos llegar a la máxima puntuación de 240 lo tenemos

que probar todo, sin dejarnos nada por mirar o pulsar o interactuar con alguno de los objetos de nuestro inventario. Es una larga tarea.

Otra cosa que me pone muy nervioso, pero que acepto porque soy fan de Sierra, es que deberemos interactuar con un píxel en concreto. Hay acciones en que deberemos usar algún objeto en un lugar tan determinado que, de entrada, casi se te pasa desapercibido hasta que empiezas a cogerle el truco. Hay que poner el puntero justo en el píxel exacto o no conseguimos nada, y no solo eso, sino que cada objeto del inventario tiene un punto más colorido y ese punto debe ponerse sobre el punto de la pantalla. Tenemos que ser muy exactos.

En general los puzles no son difíciles, tienen su lógica y se pasan sin problemas, pero nos vamos a encontrar con cuatro o cinco que sí lo son y que nos puede llevar bastante tiempo comprenderlos y pasarlos, claro está, sin usar una guía. Son de esos que debemos hacer la acción desde un punto concreto y de una sola forma especial o no funcionan. En estos debemos tener mucho cuidado de no salvar justo antes porque si ya hemos pasado el momento ese justo no servirá de nada restaurar y deberemos recurrir a un *save* bastante anterior y repetirlo todo.

Sonido

Quizás el apartado más flojo pero que de todas formas cumple bien. Tenemos unas pocas melodías que nos van a acompañar durante el juego dependiendo de la parte. Son las típicas de los juegos de los 90, aquellas en las que en PC con altavoces integrados sonaban muy chillonas, pero que ahora se han suavizado, moderado y sobre todo modernizado. Si nos cansan, podemos quitar o bajar el volumen. En general es todo muy correcto.

Por otro lado, hay unos pocos efectos de sonido que se han dejado igual que los juegos originales y que suenan de golpe siendo más estridentes, como cuando hacemos bien una acción o subimos la puntuación. ■

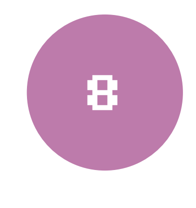


Space Quest

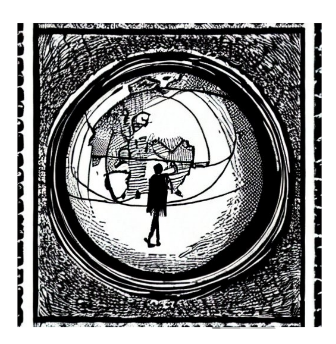
A Son of Xenon

PC/Windows

Ambientación	8
Jugabilidad	9
Gráficos	8
Guion	8
Dificultad	8
Sonido	7







Usando DAAD-Ready, Sistema Creador de Aventuras para profesionales, tendrás un Fantástico Universo, para llenarlo de vida y darle marcha.

¡NO TE PRIVES!

Tu mundo te espera por sólo 0.000 ptas.

¡Sí! Por 22£ menos que el PAW en inglés, y 3.999 ptas. menos que el PAW en castellano.

https://ngpaws.com/daadready/es.html

¡REGÁLATE UN MUNDO!

Para ZX Spectrum, Commodore 64, Plus/4 y Amiga, MSX y MSX2, Amstrad CPC y PCW, MSDOS, Atari ST y Spectrum Next.



Por *Dardo*

Introducción

Steven Henk Don es un holandés de 40 y pico años que estudió informática en la Universidad de Tilburg (**https://www.tilburguniversity.edu/nl**) y que actualmente trabaja en programación PHP en ProMedia (**https://www.promedia.nl/**).

Es un gran aficionado a los juegos y él solito se lo hace todo, desde la programación hasta los gráficos, sin tener en cuenta el género, aunque de aventuras tiene alguna también, en especial gráficas con aspecto de los 80/90, pero siempre con humor.

Y su interés está también en participar en concursos y reuniones de *fans*, que es de donde salió la aventura que vamos a comentar y que quedó en el puesto 11 en la *AdvJam2018* que se celebró del 4 al 18 de mayo de 2018. Lo curioso del caso de este evento es que se debe realizar un «juego de aventura» exactamente en dos semanas (**https://itch.io/jam/adventure-jam-2022**). ¡Qué estrés! Y es por eso que tienen que ser cortos, con pocas pantallas y poco pulidos, pero de ninguna manera menos jugables e interesantes que otros.

Sistema	PC/Windows
Autores	Steven Don Jay Man (música)
Sistema de autoría	Propio en C/C++
Lanzamiento	18 de mayo de 2018
Idioma	Inglés
Precio	Gratuito (admite donaciones)
Web	**https://www.shdon.com/software/games/mission-spectrum**

Y ya centrándonos en **Spy Quest Chapter 1 – Mission: Spectrum**, como él dice «es mi tributo a los antiguos juegos de aventuras con analizador de texto creados en la década de 1980 por Sierra». Al ser de concurso es gratuito para todo el mundo, así que en la página de la ficha podéis bajároslo

y además ver un tráiler para tener una idea de cómo es. Solo ocupa 5 MB y una vez descomprimido 12,5 MB.

Como curiosidad la aventura tiene una continuación titulada **Spy Quest Chapter 2 – Operation: Bogroll**, con el mismo personaje protagonista aunque ya más actualizada y que también participó en el *AdvJam* pero del 2020, quedando en octavo lugar.

Supongo que la restricción de los 14 días es muy impactante para crear algo coherente, pero es que además el autor comenta que usó un motor que había creado hacia casi 20 años y que ya ni se miraba. Así que además de montar todo el **Spy Quest 1** tuvo que ir puliendo su motor al mismo tiempo.

Por último, decir que también ha usado *Duktape*, un motor Javascript fácil de integrar en un proyecto C/C++ (https://duktape.org/).

Ambientación

Somos el agente «N» de la HCA (Highly Clandestine Agency o «Agencia Altamente Clandestina») y nuestro nombre real es James Nelson. Por los elementos que usamos y las vistas podríamos decir que estamos entre los años 80 y 90 del siglo pasado.

Hay una empresa, la Spectrum Enterprises Inc. que requiere de una investigación a fondo para averiguar sus planes ocultos respecto al mundo en general, y nuestro jefe nos ha encomendado la misión.

Haciéndonos pasar por un agente del IRS (International Revenue Service) nos infiltraremos en su sede principal y espiaremos a su jefe, Martin Smith, mientras investigamos todo lo posible.

Gráficos

Tenemos como unas diez pantallas diferentes, cosa lógica si se ha hecho con tanta prisa. Algunas son muy sencillas, pero otras están muy cuidadas y con bastantes detalles con los que podemos interactuar.

Siendo un homenaje a Sierra, los gráficos son del mismo estilo que sus aventuras de los años 80. Ellos usaban gráficos de 16 colores de baja resolución (160 x 168 píxeles, duplicados horizontalmente a 320 x 168).

Aunque no ha usado el **AGI** real de Sierra, conserva la paleta de los 16 colores EGA. El pixelado es evidente, pero consigue definir, por ejemplo, las caras de los personajes muy bien con solo tres píxeles de ancho.

Jugabilidad

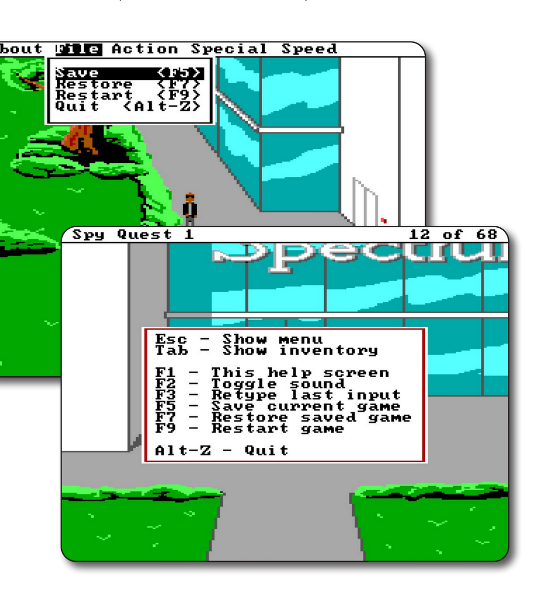
Es una aventura con analizador sintáctico, por tanto, hay que escribir frases para hacer las acciones. Aquí el problema es que el juego solo está en inglés, por tanto, algún conocimiento del idioma debemos tener. Admite varios verbos para la misma acción e incluso podemos poner preposiciones o no. Por ejemplo, podemos decir **GRAB** o **TAKE** y **GET OUT OF CAR** o **GET OUT CAR**. De todas maneras, los verbos y palabras son muy sencillas y con un diccionario al lado se puede jugar bien.

Además del juego en sí tenemos una puntuación de 0 a 68 que va subiendo a medida que hacemos alguna acción especial. Muchas de estas acciones no son necesarias, así que podemos acabar la aventura perfectamente con muchos menos puntos. La gracia está en

encontrar esas acciones que nos llevan al tope de 68. Hay muchos objetos a mirar o examinar, algunos que casi pasan desapercibidos y otros muy sencillos. Es una forma más de entretenimiento.

El personaje se desplaza con las «teclas de flecha» y tiene diferentes velocidades para quien quiera hacerlo de tranquilo a súper rápido. Tiene una forma de andar muy «cuadrada» pero imagino que no daba para más.

Todo en general es Sierra. Es como si jugaras a uno de sus juegos. Tenemos la puntuación en la parte superior siempre visible. Pulsando la tecla ESC nos sale el menú principal arriba, donde vemos cinco pestañas diferentes: sobre el juego, salvar y cargar, usar herramientas, sonido y velocidad. Cada acción de este menú también tiene asignada una tecla (F1, F2, etc.) por si queremos ir más rápido.



Dificultad

Ya comentado antes, tenemos una puntuación de 68 a la que debemos llegar. Podemos acabar el juego con menos, pero la gracia está en encontrarlo todo, y es difícil.

Justo al inicio podemos elegir entre dos modos de juego: «fácil» y «duro» (o difícil).



La idea es que en los juegos de Sierra se tenía la manía de matar al protagonista si se equivocaba en cualquier elección. Pues bien, aquí se nos ha dado la opción de pasar de eso y poder jugar tranquilos. Los dos modos son exactamente lo mismo, pero si elegimos el modo «fácil» jugaremos tranquilamente hasta el final, aunque nos equivoquemos, pero si elegimos el «duro» podremos morir y se nos restarán puntos.

Otra dificultad que nos vamos a encontrar es que ha añadido dos elementos aleatorios en el juego. Se refieren a un código de una puerta y a una contraseña para entrar en la máquina final. Varían en cada partida y los datos se nos dan en las conversaciones, lo que nos obliga a leerlo todo muy atenta-

mente para no perdernos estos detalles. Y por más guías que miremos, los números que nos puedan dar nunca serán los que nos salen a nosotros.

De todas formas, como también es muy considerado con sus *fans*, tenemos una línea de ayuda en forma de pistas en su página web (**https://www.shdon.com/software/games/mission-spectrum/hints**).



Sonido

Tiene una melodía bastante agradable que nos acompaña durante todo el juego y unos efectos de sonido escasos pero logrados, tipo golpes y al hacer bien una acción. Si nos cansamos la podemos desactivar desde el menú superior.

Por los créditos supongo que las ha descargado de alguna librería digital con módulos gratuitos. La música es de un tal Jay Man, que es el encargado de la página OurMusicBox (**https://www.our-music-box.com/**). Si no lo conocéis de nada podéis mirar alguna de sus creaciones en su web (**https://www.youtube.com/c/ourmusicbox**).

En cuanto a los efectos de sonido, también por los créditos, los debe de haber sacado de Firelight Technologies y de su página gratuita de fmod (**https://www.fmod.com/blog**).

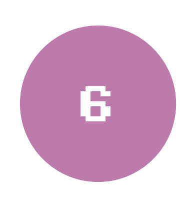
En definitiva, si tienes que hacer una aventura con guion, diálogos, gráficos y programación en solo 14 días, lo más inteligente es descargarse sonidos de páginas gratuitas para ahorrarte tiempo. Por tanto es el apartado menos atractivo del juego ya que no es del autor. ■



Spy Quest — Chapter 1

PC/Windows

Ambientación	6
Jugabilidad	7
Gráficos	7
Guion	6
Dificultad	6
Sonido	4



SPY QUEST 2

Operation: Bogroll

Por *Dardo*

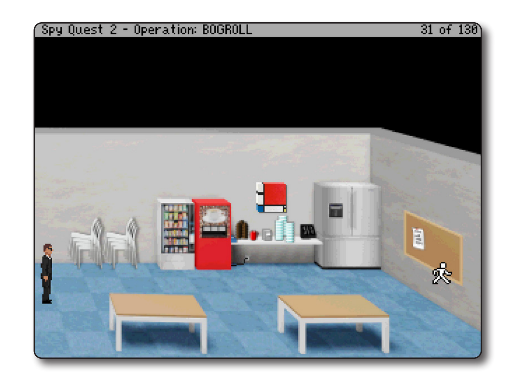
Introducción

La afición de Steven Don, el autor, le lleva casi cada año a participar en la *AdvJam*, un concurso de creación de aventuras en dos semanas, y este juego fue el que creó para la edición de 2020, (**https://game-curator.com/tag/adventure-jam-2020/**), donde quedó en octava posición. Esta vez los juegos tenían un tema principal, aunque no obligatorio, la pandemia del Covid-19, y por eso eligió el tema del papel higiénico en su aventura. Siempre tiene detalles de humor y en este caso se burla un poco de la pandemia.

En 2018 presentó, también en la *AdvJam*, la primera parte de la serie del protagonista, James Nelson, el agente N, titulada **Spy Quest, Chapter 1 – Mission: Spectrum**. Aunque quedó en octavo lugar de la general, se llevó el quinto puesto en la categoría de «nostalgia» y atrajo a muchos «famosos» interesados en ayudarle, como veremos en el apartado de sonido.

Los interesados en esta secuela podéis descargarla gratuitamente desde la página

Sistema	PC/Windows
Autores	Steven Don Jay Man (música)
Sistema de autoría	Propio en C/C++
Lanzamiento	5 de mayo de 2020
Idioma	Inglés
Precio	Gratuito (admite donaciones)
Web	**https://shdon.itch.io/sq2ob**





del autor, y también podéis hacer un donativo por el valor que consideréis apropiado. Solo ocupa 12,7 MB. También desde allí podéis enviarle cualquier comentario.

Ambientación

Seguimos siendo James Nelson, el agente N de la HCA (Agencia Altamente Clandestina) y nos han asignado nuestra segunda misión importante.

La idea, aunque tocar el tema del Covid era algo importante para el concurso, le vino viendo el comportamiento de las personas ante algún suceso extraordinario. La mayoría acudían a los supermercados para acaparar todo lo que consideraban esencial y no perecedero, como pasta o papel higiénico, y de ahí que el punto de partida sea la investigación de la empresa T. P. Incorporated, una corporación fabricante de papel higiénico, siendo el objetivo del agente, y el nuestro, garantizar un suministro constante a la población.

Gráficos

En esta segunda entrega la calidad ha aumentado, por tanto, debido al poco margen de tiempo que se tiene, las pantallas han disminuido y solo tenemos siete lugares donde interactuar. De todos modos, la presentación y el final tienen una especie de secuencia de pantallazos cortos que queda mucho más presentable.

La mayoría de las pantallas están bastante cuidadas, pero ya no tenemos tantos puntos donde interactuar como en la primera parte.

En el fondo sigue siendo un homenaje a Sierra, pero cambia el estilo al empleado en los primeros juegos con el sistema **SCI**, con una paleta de 256 colores VGA.

Jugabilidad

Mientras que **Spy Quest 1** era una aventura de escribir texto como en el sistema **AGI**

de Sierra, **Spy Quest 2** aparentemente es un juego de *point & click* al estilo posterior **SCI1** también de Sierra, pero con un interfaz tipo **Space Quest 4** (**https://www.youtube.com/watch?v=Ncmfg6p9gL4**).

Y digo aparentemente porque vamos a encontrarnos dos formas de juego, lo que para mí es una gran mejora: la normal, que es como una aventura típica de *point & click* donde usamos el ratón para todo, y otra forma en la que incluye el uso del teclado para dar las órdenes como si fuera una aventura de texto de las de siempre. Podemos mover el ratón por donde nos interese, pero al pulsar la barra de espacio nos aparece un recuadro donde podemos teclear la acción que queramos.

Como ejemplo, para dejarlo claro, si queremos hablar con alguien, pongamos la recepcionista, podemos hacerlo de dos formas: pulsar el ratón para ir hasta ella y subir el cursor hasta el icono de «hablar» (modo *point & click*) o ir hasta ella con las teclas de cursor, pulsar la barra espaciadora y teclear **TALK TO RECEPTIONIST**. Así lo tenemos bien para los dos gustos.

El juego sigue estando en inglés y también hay un buen repertorio de verbos y preposiciones para hacer las acciones si elegimos el modo de texto. Sigue teniendo una puntuación en la parte superior de la pantalla que va del 0 al 130. Es muy fácil llegar a los 130 bien, ya que casi toda la puntuación se basa en acciones que vas haciendo al adelantar en el juego.

En cuanto al menú, inventario, etc. sigue igual pero por dos caminos. Si jugamos normal tenemos el inventario en la parte



superior de la pantalla, apareciendo cuando llevamos allí el cursor. Aquí tenemos todas las opciones normales: mirar, coger, inventario, salvar, cargar y salir. Si queremos jugar en plan aventura de texto también están activadas las teclas de los menús como TAB para el inventario o las de función para los menús de salvar, cargar, etc.

Lo mejor es jugar con una mezcla de los dos estilos cogiendo lo que más nos interesa de cada uno de ellos.

Dificultad

No es una aventura difícil, al contrario. Sencillamente debemos dejarnos llevar y la misma acción nos dirige al final. Igual que en la puntuación de 130 que, sin hacer casi nada, se consigue bien.

Esta vez no hay dos formas de juego a elegir ni partes aleatorias, es todo muy lineal y rápido. Sacrifica algo de juego, al tener menos pantallas, por la presentación y el sonido, y por si fuera poco sigue con sus páginas de ayudas y pistas, esta vez en: **https://www.shdon.com/software/games/operation-bogroll/hints**.

Sonido

Sigue con la misma melodía agradable de la primera entrega, que nos acompaña durante todo el juego, y los mismos y escasos efectos de sonido. Aquí no se ha esforzado nada y vuelve a usar lo mismo.

En los créditos vuelve a dar la autoría de la melodía a Jay Man, que es el encargado de la página OurMusicBox (**https://www.our-music-box.com/**), pero también incluye a Eric Matyas (**https://twitter.com/i/flow/single_sign_on**) que es el responsable de la página **https://soundimage.org/**.

Y en cuanto a efectos sonoros, los saca de Firelight Technologies y de su página gratuita fmod (**https://www.fmod.com/blog**). En definitiva, en cuanto al sonido usa páginas de archivos sonoros gratuitos para descargarse lo que le interesa, imagino que por la brevedad que son esos 14 días que tiene de margen para crear algo.

Y aquí tenemos la segunda novedad que nos presenta el juego: las voces de los personajes. Además de la melodía y los efectos, cada vez que hablemos con un personaje oiremos sus voces, y hay como ocho diferentes, en especial la del Agente N y la de la recepcionista.

Ya en la *AdvJam18* algunas personas se interesaron por las aventuras de Steven cuando creó el **Spy Quest 1** y eso se tradujo en que al año siguiente, en la *AdvJam19*, al presentar el juego **Escape from Dimansion** (**http://www.shdon.com/blog/2019/06/27/escape-from-dimansion**) pudo incorporar voces a los personajes gracias a la ayuda de varias personas que quisieron colaborar. Y en este nuevo **Spy Quest 2** se repite la historia y cuenta con seis artistas reales como «colaboradores de voz». A destacar Jason Cryer (**https://www.youtube.com/c/GeminiDoesGames**) como la voz del protagonista, Erika Sanderson (**https://twitter.com/erikasanderson**) como la secretaria y *Durinde* como el guardia (**https://twitter.com/durindeplays**). ■



Spy Quest — Chapter 2

PC/Windows

Ambientación	5
Jugabilidad	5
Gráficos	6
Guion	5
Dificultad	5
Sonido	7



Space Quest: A Son of Xenon

Por *Dardo*

Xenopolis: Laboratorio

Nuestro nombre es Roger Wilco y somos un técnico de laboratorio de la empresa Xenopotech, en la ciudad de Xenopolis, una de las más pobladas del planeta Xenon. Estamos en nuestra oficina con nuestro compañero Jeff y primero lo miramos todo (hacedlo siempre en cada pantalla e incluso «pulsad» en todo). Vamos al aparato de abajo a la derecha y cogemos una pulsera.

Volvemos a nuestra mesa, hablamos con la pantalla (el marco incoloro) y se enciende. Al acabar la charla directamente hablamos con Jeff, que se va. Intentamos pulsar el botón central del teletransportador varias veces y como no funciona salimos por la parte inferior de la pantalla. Miramos a Chloe, el robot, pero tiene las baterías agotadas. Miramos el cuadro, pulsamos en él y aparece un circuito eléctrico.



Si pulsamos en él vamos a morir (cosa que ocurrirá constantemente, por tanto acordaos de salvar cada tres pasos), así que no lo tocamos. Miramos la máquina arcade y salimos por la derecha a la sala del ordenador central. Primero lo miramos todo y al pasar a la derecha una losa del suelo se rompe. Intentamos coger el cable del suelo, pero no llegamos. No debemos tocar el botón de alarma ni volver a la puerta desde el centro porque moriremos.

Tocamos y hablamos varias veces con la

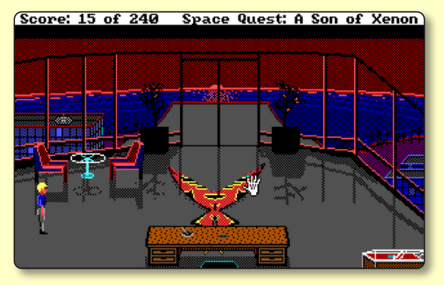


consola central, abrimos la taquilla número 4 y salimos al otro lado (2/240). Desde aquí cogemos el cable bajo la losa rota y salimos (4/240). Ponemos el cable en el panel eléctrico para arreglarlo (7/240) y hablamos con Chloe (8/240). Volvemos a nuestro despacho por abajo y de debajo de la mesa de Jeff cogemos una moneda (9/240).

Regresamos al pasillo, ponemos la moneda en la ranura del arcade y se supone que jugamos (10/240). Pulsamos el botón del ascensor, entramos, pulsamos el panel y salimos porque no sabemos el código. Regresamos a nuestro despacho.



Hablamos con nuestra pantalla para activarla, dos veces, tecleamos «A C E» (más «Enter») y leemos «2-7-6-6». Volvemos al ascensor, tecleamos «2-7-6-6» (15/240) y llegamos a un gran despacho, el del jefe Xander, con una pista de aterrizaje al fondo.



De la silla de la izquierda cogemos una moneda (16/240). Lo miramos todo, en especial los cuatro cajones del escritorio, y al mirar el inferior derecho conseguimos más puntuación (17/240). Izquierda para volver a bajar con el ascensor, usamos la moneda en el arcade y conseguimos un anillo (19/240). Volvemos a subir al despacho de Xander, usamos el anillo en la vitrina de la derecha y cogemos un chip (22/240).

Bajamos a nuestro despacho, ponemos el chip en la máquina impresora 4D (23/240) y lo recogemos cambiado. Salimos al pasillo y ponemos el chip en la parte lila del cuadro eléctrico (26/240). Otra vez volvemos a nuestro despacho, hablamos con el punto central del teletransportador y nos vamos a casa.

Xenopolis: En casa

Despertamos por la mañana gracias al despertador.



Lo miramos todo, abrimos el armario izquierdo y cogemos la camiseta (27/240). Abrimos el armario de al lado pulsando su botón (a la izquierda, el de abajo) y cogemos el aparato central, una percha (28/240). Pulsamos el botón superior de la izquierda,

se convierte todo en un inodoro y, justo debajo, a la derecha, cogemos una cajita azul, que es una especie de laxante (29/240).

En el inventario pulsamos en la percha para dejarla como un gancho (30/240). Pulsamos en el jarrón amarillo, que se rompe, y aparece una aspiradora para limpiarlo todo. Usamos el laxante en el suelo, viene la aspiradora y se queda enganchada (31/240). Pulsamos el botón donde estaba el jarrón y leemos la nota.

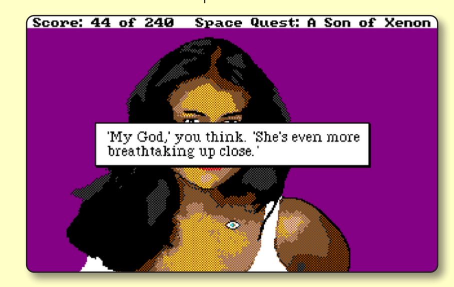
Volvemos a pulsarlo, la cama se levanta y usamos el gancho para coger la ropa (33/240). La ponemos en la lavadora y la cogemos para ponérnosla (34/240). Pulsamos en la antena del robot y cogemos el martillo de su barriga (35/240). Lo usamos en la aspiradora y cogemos la pulsera (38/240). Hablamos con el teletransportador varias veces y nos vamos a otra localización (43/240).

Xenopolis: Lizard Lounge



Estamos en el Night Club «El Salón del Lagarto». Lo miramos todo, en especial el póster, Hablamos con Isaac, el barman robot, dos veces y nos da un vaso de agua (44/240).

Miramos a la chica que ha salido del lavabo.



Volvemos a hablar con Isaac y entramos en el lavabo. Miramos la botella colgada, pulsamos en ella y conseguimos una llave (45/240). Miramos la línea blanca vertical de la derecha, pulsamos en ella y cogemos un periódico (46/240). (Todos los objetos del inventario se pueden examinar con la «lupa» para tener más datos y saber qué son). Usamos la llave en el armario y miramos el vial (47/240).

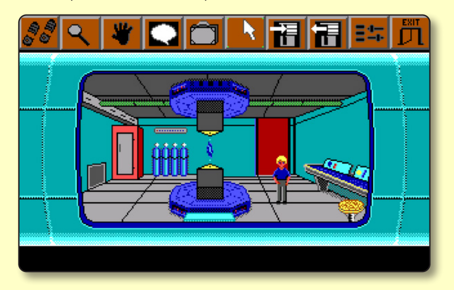
En el inventario combinamos el laxante con el vaso de agua (48/240). Volvemos al bar y hablamos con Isaac. (No pulsar en el dibujo de la chica de la pared o moriremos). En el inventario, con el icono «mano», giramos el periódico para leer la parte trasera (49/240). Usamos el periódico en Isaac (51/240).

Usamos el vaso en el cartel de «H2O» para cambiar la formula (54/240). Hablamos con Isaac para pedirle otro vaso de agua y en el inventario lo volvemos a tener lleno, pero ahora ya no es agua, y no debemos beberla (57/240). Regresamos al lavabo y usamos el vaso en el lavabo para tener etanol (58/240). De nuevo en el bar nos bebemos el vaso. La chica va al lavabo y cuando regresa le hablamos (usar el icono de «mirar») (68/240) y la seguimos.

The Tamarlane: Problema ratonil



La chica, Pearl, nos lleva a una nave. Ya en el espacio viajamos hasta su laboratorio espacial: The Tamarlane. Subimos a un pasillo y lo miramos todo. Entramos por la puerta roja de la izquierda a la sala de máquinas, donde está Pearl, que nos habla y se va.



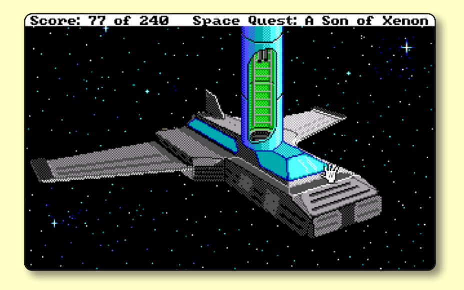
Lo miramos todo, abrimos el armario, pulsamos en la zona central y cogemos una barra (69/240). (No abrir los tanques azules o moriremos de varias maneras).



Usamos la barra en el pedestal de abajo a la derecha para cargarla (71/240). Pulsamos la segunda bombona de la derecha usamos el palo en ella, se abre la puertecita de la izquierda (76/240) y nos metemos por ella al conducto de la ventilación. Avanzamos hasta el centro y caemos al pasillo del inicio. Vamos hacia abajo y llegamos al dormitorio de Pearl, que nos habla y regresamos al pasillo.

Volvemos a bajar, a hablarle y regresar al pasillo. Quitamos el acero de la puerta de la sala de máquinas, que queda en nuestro inventario, y entramos viendo un bicho que sale corriendo. Salimos, regresamos junto a Pearl y después de su charla le hablamos nosotros. Abrimos el cajón superior de la mesita de noche y cogemos las luces de emergencia (77/240).

Cerramos el cajón y volvemos a la sala de máquinas. Nos metemos por el conducto de ventilación, vemos al bicho corriendo, usamos el acero en el agujero del centro y nos acercamos al ventilador, que no podemos parar. (Si usamos algo en él moriremos). Retrocedemos hasta el pasillo y entramos por la puerta de la derecha para salir al exterior.

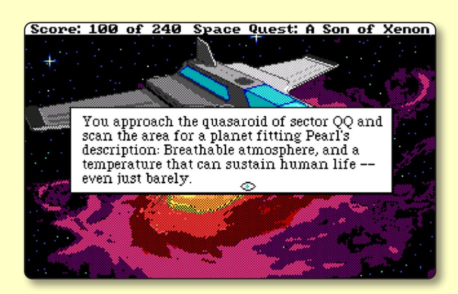


Bajamos a la cabina de la nave y de la caja roja de la izquierda cogemos un cortador (79/240). Lo miramos y pulsamos todo. Subimos al pasillo y examinamos la caja azul de la izquierda. Volvemos a hablar con Pearl después de mirarlo todo. Intentamos coger el punto rojo en la máquina de la derecha pero no nos deja. Otra vez volvemos al pasillo, encendemos una de las luces en el inventario con el icono «mano» y lo ponemos en el cuadrado de la izquierda.

Volvemos junto a Pearl y, ahora distraída por una nueva estrella, cogemos el punto rojo, que es una astilla de un mineral raro (82/240). Volvemos a salir al exterior y, sin entrar en la nave, usamos el cortador en la zona central de la escalera para conseguir un peldaño de acero (85/240).

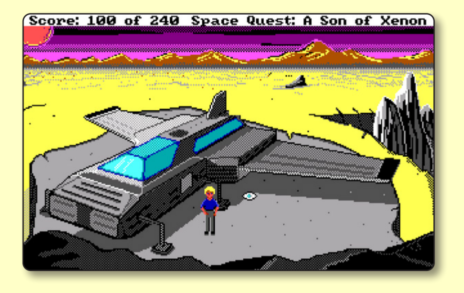
Regresamos al conducto de ventilación de la sala de máquinas, vamos hasta el ventilador y usamos el peldaño en él (88/240). Se para, avanzamos a otro conducto, esta vez azul, y el bicho sigue huyendo. Al otro lado cogemos una tarjeta (89/240) y retrocedemos hasta el pasillo. Usamos la tarjeta en la puerta superior de la derecha (es su lector rojo) y vemos salir el bicho corriendo. De dentro (es una especie de armario) cogemos una ratonera (90/240).

En el inventario ponemos el cristal en la ratonera (91/240). Usamos la ratonera en el panel a la derecha de la puerta roja, esperamos un momento y usamos el palo en la parte inferior para coger el bicho (95/240). Vamos a hablar con Pearl y le enseñamos el palo con el bicho (100/240). Aparecemos en la nave para hacer un nuevo viaje.



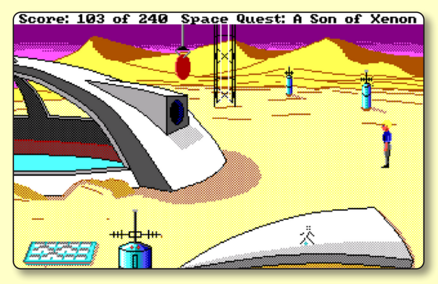
Kerona

Llegamos a un planeta que parece un desierto.



Abrimos el compartimento central de la nave y cogemos el «jetpack» (101/240). Andamos hasta el precipicio de la derecha y

nos ponemos el «jetpack» para bajar a una zona arenosa. (No moverse o morimos). Debemos ir de «punto» en «punto», empezando por el de arriba en forma de «S» y conseguir salir por la izquierda para llegar a una construcción (103/240).



Lo miramos todo, pasamos a la izquierda y hablamos con el personaje, Mutt, varias veces. Vamos al fondo por el centro y encontramos el chiringuito de una rana. Miramos en especial el panel de la izquierda, entramos (pulsar en la sombra del suelo) y hablamos con la rana, «Blister Gurtz», varias veces.



Salimos, vamos a la derecha, nos ponemos detrás del cartel, lo miramos y vemos la propaganda de unos edificios. Subimos con el elevador (pulsar la barra verde), miramos y lo pulsamos todo, en especial los mandos de la izquierda.

Bajamos y vamos hacia abajo, donde cogemos el cristal rojo (104/240). Izquierda, arriba, entramos en el tenderete de la rana, ponemos el anillo en la zona blanca y nos separa la gema del anillo.

Salimos, ponemos el cristal rojo en el panel de la izquierda, entramos, ponemos la gema en el papel blanco y nos da monedas (106/240).

Salimos, vamos abajo y vemos pasar una nave. Damos las monedas a Mutt (108/240) y nos da un monopatín. Volvemos arriba y pasamos a la izquierda a una pantalla de desierto puro.

Usamos el monopatín en nosotros (si avanzamos sin él moriremos) para atravesarla. Hacemos lo mismo en la siguiente pantalla y lo mismo para llegar a la planta, de la que cogemos la parte superior (109/240). Izquierda y al fondo hasta el cactus y usamos la planta en él para beber (111/240).

Abajo e izquierda dos veces (vemos pasar la sombra de un ave monstruosa), arriba y al oasis.

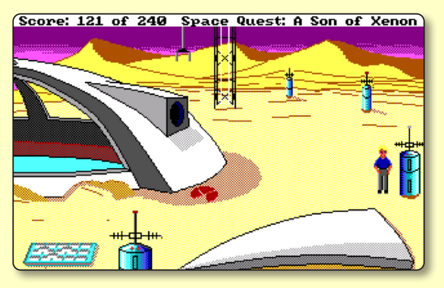


Bebemos agua y subimos por la palmera para llegar a la roca (112/240), pero la palmera se aparta para que no podamos bajar por ahí. Izquierda, llegamos a un nido enorme y lo miramos todo pulsando en el centro para meternos dentro. Cogemos la antena del segundo robot de la izquierda (114/240).

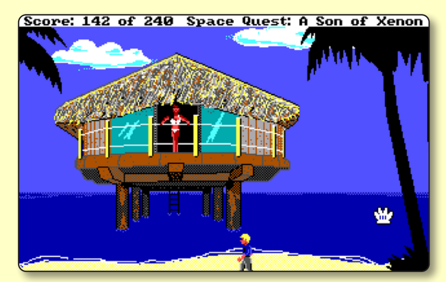
Ahora, y es importante, primero debemos mirar el cinturón del esqueleto central (hay que apartarse un poco) y luego pulsar en él hasta que se diga que se ha activado el botón (o no vendrá nadie a recogernos). Nos subimos al nido, vamos a la parte posterior, preparamos el icono de la «mano» y cuando pase una nave, rápido, pulsamos en ella para engancharnos. Este quizás sea el puzle más difícil del juego y deberemos repetirlo bastantes veces. Es importante salvar antes.



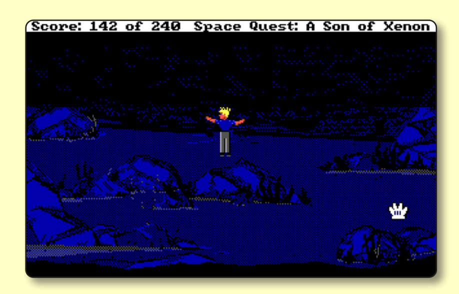
La nave nos lleva colgados hasta la tienda de la rana y nos deja caer (120/249). Derecha, volvemos a mirar el cartel y miramos la antena de más a la derecha (121/240). Salimos, vamos abajo y ponemos nuestra antena a la derecha (129/240).



Regresamos a la tienda de la rana, le hablamos (131/240) y nos da un saco de chips (132/240). Salimos, derecha, subimos en el ascensor y ponemos un chip en el panel central (133/240). Bajamos, vamos abajo, izquierda, damos unos chips a Mutt (135/240) y cogemos la botella verde (136/240).



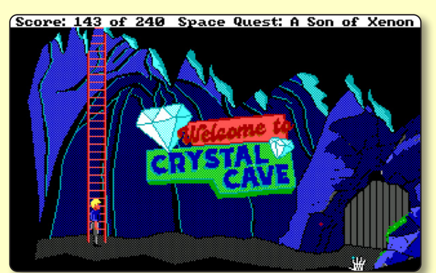
Volvemos a la rana y pulsamos en la gema del papel blanco, con lo que le damos el dinero y recuperamos la joya azul (137/240). Salimos, usamos la botella verde en el cristal rojo de la izquierda, entramos, volvemos a poner la joya azul en la hoja de papel y nos da un brazalete azul (142/240). El tenderete cierra y si usamos ahora el brazalete azul en nosotros morimos por pasar a otra dimensión.



Derecha, subimos en el ascensor y, una vez arriba, usamos el brazalete en nosotros y pasamos a la dimensión de Pearl, con quien hablamos.

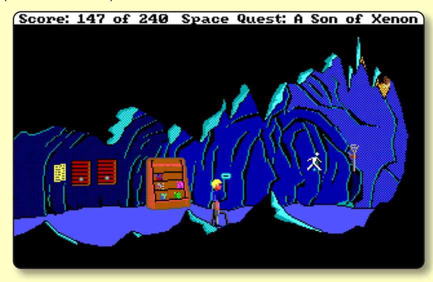
Crystal Cave

De repente, aparecemos en una pequeña playa desierta, como si hubiéramos naufragado, y un pájaro nos despierta. Apartamos la roca (143/240) y bajamos por el agujero a «Crystal Cave».

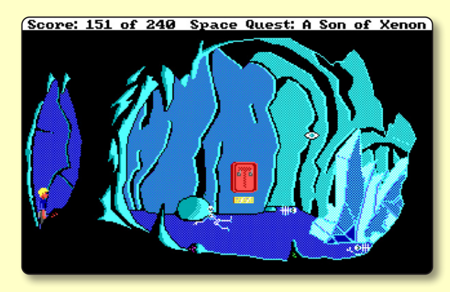


Pulsamos el botón rojo al lado de la puerta y nos explican dónde estamos, pero piden un código que no sabemos.

Nos fijamos en las letras que se encienden en el letrero y podemos leer «SCARY». En el código ponemos ese nombre y entramos (146/240). Miramos y punteamos en todo. Retrocedemos a la puerta, cogemos la liana (147/240) y volvemos a entrar. Vamos hacia la derecha y la puerta sube sola al quedarnos parados en el centro.



Al avanzar se vuelve a cerrar. Vamos a la antorcha, la miramos, la pulsamos y le atamos la liana. Volvemos al centro, tiramos de la liana y ya podemos seguir a la derecha (151/240).

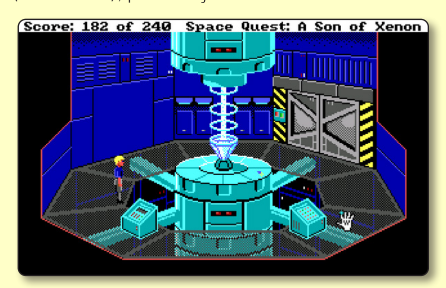


Miramos todo y cogemos la piedra al lado del esqueleto central (152/240). Retrocedemos todo para subir a la playa, movemos el tronco y le cogemos una rama (154/240). En el inventario la combinamos con la piedra y con la liana para obtener una especie de martillo. Bajamos, vamos hasta la última cueva y usamos el martillo en la zona derecha de las rocas para conseguir un diamante (164/240). Salimos al exterior, usamos el brazalete azul en nosotros y regresamos al planeta desierto junto a la nave (169/240).

The Tamarlane: Laboratorio secreto de Pxclklkrk

Pulsamos en la cabina para entrar y viajamos por el espacio hasta el laboratorio secreto de Pearl. Nos recibe en el pasillo, nos habla y luego le hablamos nosotros. Le damos el diamante (179/240) y la seguimos hacia abajo, pero ya no está.

Examinamos la mesita de noche, pulsamos el botón rojo y la cama desaparece (182/240), para dejar acceso a una sala de

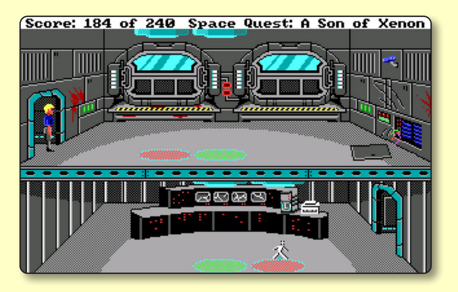


una especie de generador láser, donde Pearl está en su forma de monstruo. Nos habla y nos deja encerrados aquí.

Lo miramos todo y usamos el brazalete en nosotros para cambiar de dimensión. Abrimos las cuatro taquillas frontales y en una de ellas (aleatorio) encontramos una tarjeta amarilla (184/240). La usamos en el panel de la puerta y salimos a otro pasillo. Si vamos a la derecha, a un laboratorio de dos pisos, moriremos.



Vamos a la izquierda, a una sala de control, y lo miramos todo. Aquí cuidado porque podemos morir de varias formas Usamos el brazalete en nosotros y nos transportamos a otra dimensión donde solo está Pearl en su forma de monstruo. Miramos todo y retrocedemos al pasillo para entrar por la derecha, donde ahora no hay nadie.



Lo miramos todo, nos ponemos sobre la mancha verde del suelo y aparecemos abajo. Lo miramos todo y salimos por la derecha,

pero unos láseres nos impiden seguir a lo que es el arsenal. Miramos todo, usamos el brazalete en nosotros y entramos. Volvemos a usar el brazalete para quedarnos solos. Pulsamos en todos los armarios y comprobamos que todos están cerrados, pero en el superior de la derecha vemos algo.

Vamos abajo y usamos otra vez el brazalete. Pulsamos en la cámara (185/240) y salimos por la izquierda. Miramos el primer monitor de la derecha, miramos el panel, pulsamos en el «ZOOM», volvemos a mirar el panel (186/240), pulsamos «PRINT» y cogemos el papel (189/240). Derecha, usamos el brazalete, vamos al armario superior derecho, usamos el papel en él y lo abrimos (194/240).

De la parte inferior cogemos el bulto azul, un uniforme, (195/240) y lo usamos en nosotros (198/240). Bajamos, usamos el brazalete y vamos a hablar con el otro personaje, el teniente Arnold Brakk. Nos vamos por la izquierda, nos ponemos sobre la mancha verde, aparecemos arriba, hablamos con el alien y salimos por la izquierda. Seguimos a la izquierda y hablamos con los tres tripulantes varias veces.



Cogemos el secador de pelo (200/240) y salimos por la derecha al pasillo. Derecha, usamos la tarjeta en el botón rojo central superior y el alien nos habla (202/240). Usamos el brazalete, volvemos a poner la tarjeta arriba, miramos lo que se ha abierto y cogemos el hueso, un brazo (203/240). Usamos la tarjeta en el botón rojo superior para cerrar el compartimento y luego la usamos en el botón inferior para abrir el del otro lado y poder mirar dentro.

Usamos el brazalete y hablamos con el alien. En el inventario usamos la «mano» en el hueso (204/240) y salimos por la izquierda. Usamos la tarjeta en el botón rojo del ascensor y subimos a la sala del láser. Usamos el brazalete y luego usamos el brazo en el punto azul sobre la máquina redonda para coger una especie de casco (207/240), que, en el inventario, ponemos en la tarjeta (209/240).

Usamos la tarjeta en el botón rojo de la puerta y salimos al pasillo. Izquierda, usamos el secador en la Pearl monstruo y la derretimos (230/240). Ahora, rápido, vamos dos veces a la derecha y pulsamos en el compartimento de la derecha (240/240). Aquí vamos a morir bastantes veces, pero al final lo conseguimos y todo explota, pero nosotros conseguimos salir al espacio.



Y ya entramos en las explicaciones finales, que duran poco, y el juego acaba de golpe, incluso sin créditos. ■

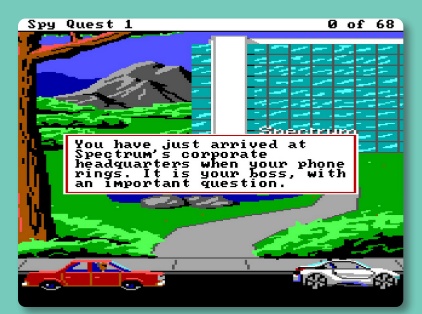


SPY QUEST 1

Por *Dardo*

Frente al edificio de Spectrum

Somos el agente N, James Nelson, de la HCA (Highly Clandestine Agency) e investigamos la empresa Spectrum Enterprises Inc. Nuestra misión es hacernos pasar por un agente del IRS (International Revenue Service) para infiltrarnos y tener acceso a Spectrum y averiguar qué han estado haciendo sus directivos y, si es necesario, detenerlos. Llegamos frente a la empresa y nos llama nuestro jefe.



Elegimos **I´D RATHER**... (aquí podemos elegir dos modos de juego, el fácil y el difícil. Elegimos el fácil). Pulsando la barra espaciadora escribimos **GET OUT CAR** para salir del coche, **OPEN TRUNK** y **GRAB SPY KIT** (6/68) para recoger nuestras herramientas de espía. **USE SPY KIT**, **INVENTORY** y **USE BINOCULARS** (7/68), con lo que espiamos las oficinas.

Vamos hasta el otro coche: **LOOK AT CAR** y **PLACE GPS TRACKER AT CAR** (9/68). Volvemos a nuestro coche para cerrarlo: **CLOSE CAR** (11/68). Vamos arriba por el centro y miramos la zona verde: **LOOK AT WORM** (12/68).

Entramos en el edificio de Spectrum e intentamos ir todo a la derecha, pero la recepcionista no nos deja.



Vamos junto a ella y miramos la televisión (**LOOK AT TV**) y los papeles del mostrador: **LOOK AT PAPER** y **TAKE VISITOR LOG**. Vamos al centro: **LOOK AT TABLE** y **TAKE MAGAZINE** (13/68). Volvemos junto a la recepcionista: **TALK TO RECEPTIONIST**, **INVENTORY** y **SHOW IRS BADGE** (14/68).



Dentro del edificio

Vamos todo a la derecha, **PRESS BUTTON**, subimos al ascensor y **PRESS BUTTON** de nuevo. Entramos en el despacho de Martin Smith.



Escribimos **LOOK AROUND**, **LOOK AT BINDERS** y **LOOK AT COMPUTER** colocándonos delante de las estanterías y de la mesa. Hablamos con Smith: **TALK TO SMITH** y **ASK ABOUT SPECTRUM**. Vamos frente al ventanal: **LOOK AROUND**. Vamos frente a la puerta cerrada: **OPEN DOOR** y **LOOK AT ART**. Volvemos frente a la mesa y hacemos **PLACE USB DONGLE**. Cuando Smith va al ventanal repetimos **PLACE USB DONGLE** (19/68).

Salimos, automáticamente bajamos a recepción y vamos junto a los tres científicos que hablan: **TALK TO SCIENTIST**, **INVENTORY**, **READ MAGAZINE** (24/68), **GIVE MAGAZINE TO SCIENTIST** y **STEAL KEYCARD** (29/68). Salimos, vamos a la izquierda y nos paramos frente a la puerta. Decimos **USE KEYCARD**, pero no sabemos la combinación del teclado (30/68), así que salimos de esta pantalla. Vamos hacia arriba y bajamos luego hasta nuestro coche, con lo que se hace de noche.



De noche

GET OUT CAR, **LOOK CAR**, **LOOK AT LIGHT**, **USE BINOCULARS** (34/68) y vemos como Smith se va, pero, cuidado, en las frases que vamos a leer nos dirán el código de la puerta, que es aleatorio en cada partida, ¡anotadlo! Subimos frente al edificio y

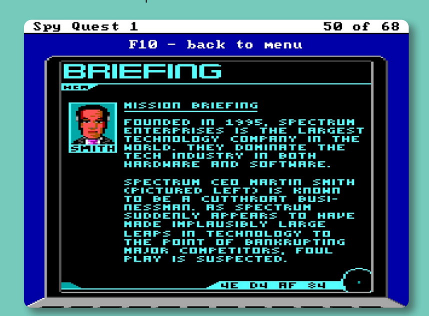
vamos a la izquierda para quedar frente a la puerta. Ponemos **OPEN DOOR** y luego el código que hemos visto, en mi caso 616827, más la tecla Enter. (36/68). (Si el puntero va muy rápido podemos poner la velocidad lenta). Al acabar, entramos en otro ascensor.



Tecleamos 14 y llegamos al despacho de Smith por la puerta cerrada. Vamos a la estantería, **LOOK AT BINDERS** y leemos el texto. Frente a la mesa: **TAKE USB DONGLE** (50/68), **LOOK AT COMPUTER**, **USE COMPUTER** y **USE LAPTOP**, con lo que entramos en su pantalla.



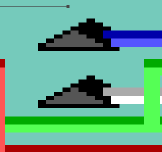
Pulsamos el 1 para leer la ficha de Smith.

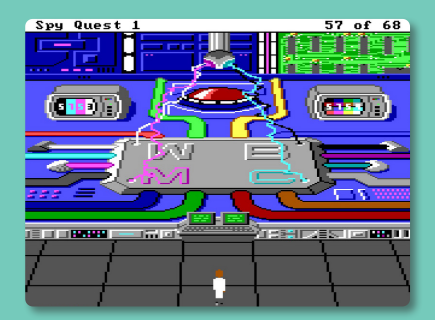


Salimos y entramos en el 2 para ver un mapa del mundo. Pasamos al 3 y nos dan un *username* (para todos) y un *password* (aleatorio, diferente en cada juego). Debemos anotarlos. Salimos de la pantalla, volvemos al ascensor y marcamos -5 para bajar a los sótanos.

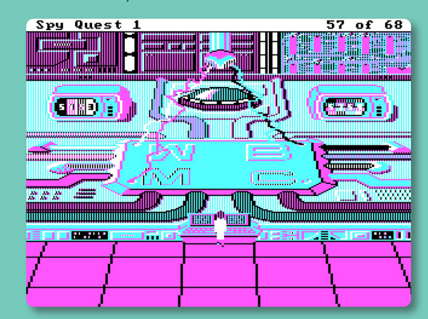
Laboratorio del AdvJam2018

LOOK AROUND. Estamos en la entrada de la *Special Projects Division* de la empresa (51/68). **OPEN LOCKER**, se abre la taquilla del Doctor L. Cole. **TAKE LABCOAT**, **TAKE ON LABCOAT** (53/68) y **USE LABCOAT** (55/68), con lo que ya estamos medio disfrazados. Vamos a la derecha y entramos en un pasillo donde hablamos con un guardia. Seguimos a la derecha y llegamos frente a una máquina grande y rara, el *AdvJam2018*.

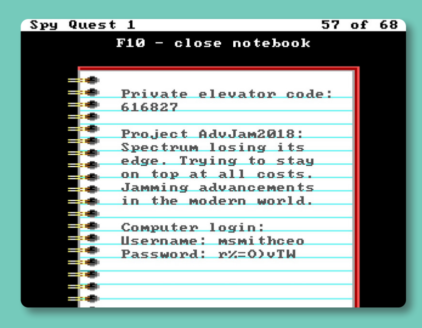




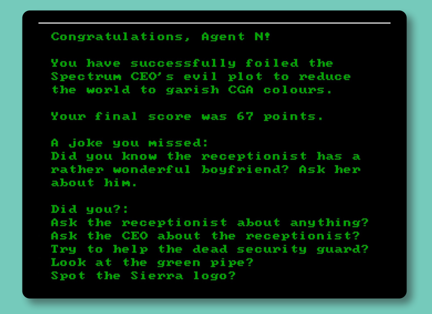
Avanzamos y el colorido cambia.



READ NOTEBOOK (57/68). (Leedlo bien, que ahí están las contraseñas aleatorias).



USE COMPUTER y ahora es donde debemos poner el usuario y la contraseña. El usuario es igual para todos: «msmithceo». La contraseña es lo aleatorio, y en mi caso fue «r%=O)vTW». Aquí nos podemos encontrar con que sea muy fácil de escribir o no. En mi caso el O podía ser una o mayúscula o minúscula o el número cero, con lo que tuve que repetir varias veces. (67/68). Así llegamos al final con unas vistas de la Tierra desde el espacio y donde nos dicen nuestra puntuación final (en mi caso veréis que me falta 1 punto) antes de empezar los créditos. ■





SPY QUEST 2



Por *Dardo*

Sede de T. P. Inc.

Seguimos siendo James Nelson, el agente N de la HCA. (Agencia Altamente Clandestina) y ahora nuestra misión es garantizar el suministro de papel higiénico durante la pandemia del NOVID-20 que está sufriendo el mundo.

¤ ¤ ¤

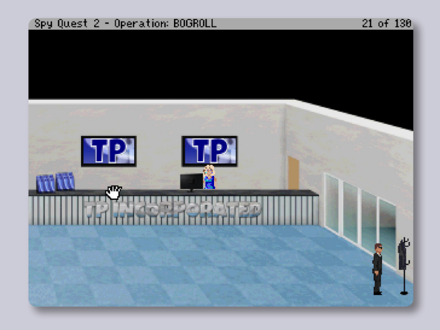
Llegamos frente al edificio de la multinacional T.P. Inc., miramos nuestro coche, pulsamos en él y cogemos nuestro «kit de espía», que comprobándolo en el inventario se compone de un «Identikit», un «analizador», un «laptop» (portátil) y un «USB dongle».

Además, ya tenemos unas gafas, nuestro móvil y la llave del coche. (5/130).

Usamos la llave en el coche para cerrarlo (6/130) y entramos en la recepción del edificio. Lo miramos todo y cogemos un folleto. Hablamos con Stacy, la recepcionista, de todo y varias veces, para usar todas las frases. (10/130). Volvemos a hablarle de la «taza de café» (12/130) y nos trae uno. En el inventario usamos el analizador en el café (13/130) y nos lo bebemos.

Volvemos a pedirle otro y cuando se va, rápido, usamos el USB en el ordenador (la pantalla). Si vuelve muy pronto y no hemos podido hacer nuestra tarea le vamos pidiendo cafés hasta conseguirlo (16/130). Nos bebemos el café, le pedimos otro y, rápido, cogemos del abrigo colgado una identificación que corresponde al inspector Kenneth Williams (21/130).







Almacén central

Nos bebemos el café y salimos. Pasamos a la izquierda y vemos la flota de camiones estacionados.



Lo miramos todo y usamos el móvil de nuestro inventario para llamar al «5-5-5-8-7-8-7» y hablar con Doug (31/130). Se va el primer camión y entramos en el almacén. Miramos las estanterías y cogemos un rollo de papel higiénico (32/130) que en el inventario analizamos (33/130). Seguimos a la derecha para llegar a una «sala de descanso del personal».



Lo miramos todo, en especial la nota del panel de anuncios. Con el móvil del inventario llamamos al «5-5-5-0-7-2-4» y tenemos una conversación aleatoria en cada juego (38/139). De la máquina del café cogemos otro (40/130) (debemos estar ya cafeinítícos perdidos) y lo analizamos en el inventario (41/130). Desenchufamos el cable de la máquina (42/130), le ponemos nuestro portátil (56/130) y leemos un texto. Salimos del almacén, cogemos el coche y vamos a una nueva localización.

Real Italian Pasta

Aparecemos en la calle frente a la empresa, lo miramos todo y al final hablamos con Eddie, el vigilante (57/130).



En el inventario usamos la identificación del policía con el «Identikit» (65/130) y luego se la enseñamos a Eddie, que nos abre la verja (69/130). Entramos y del cubo de basura cogemos un vaso de laboratorio (72/130). Pasamos la puerta y entramos en una fábrica.



Lo miramos todo, en especial la puerta, y de la caja roja cogemos unos guantes (75/130). En el inventario usamos el vaso en el «Identikit» y luego los guantes y así traspasamos unas huellas (82/130).

Usamos los guantes en la puerta y entramos en un pequeño despacho (83/130) donde lo miramos todo.

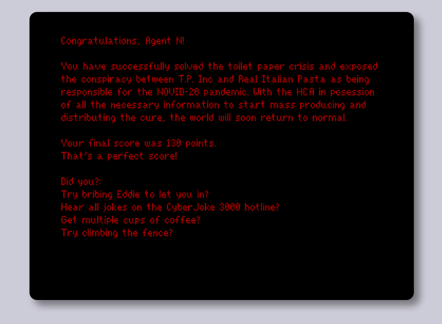
Usamos el portátil en el monitor de la izquierda (88/130) y el analizador en el frasco verde (98/130) y en los viales rojos (103/130).

Cogemos el frasco verde y uno de los viales rojos (105/130) y salimos.

Subimos la escalerilla del contenedor de la izquierda, tiramos el frasco verde dentro (130/130) y resolvemos al caso.



Salen los textos con las felicitaciones y nuestra puntuación y entramos en los créditos. ■





CAAD 59

Abril 2023 Año XXXV

Tercera Edad

Publicación aventurera de aparición trimestral



Director

Juan J. Muñoz Falcó

 @Juanjoide

Diseño y Maquetación

José Luis Cebrián

@jlcebrian

Tranqui69

@tranqui69

EJVG

@Eduvillagal

Contacto

CAAD

Apartado 319

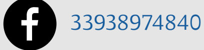
46080 Valencia

clubaventurasad@gmail.com

 caad.club

 @CAAD_es

 yfXGR3H6aR

 33938974840

 clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de Portada**: Carátula del juego **Zork**, de Infocom, en su edición distribuida por Personal Software.



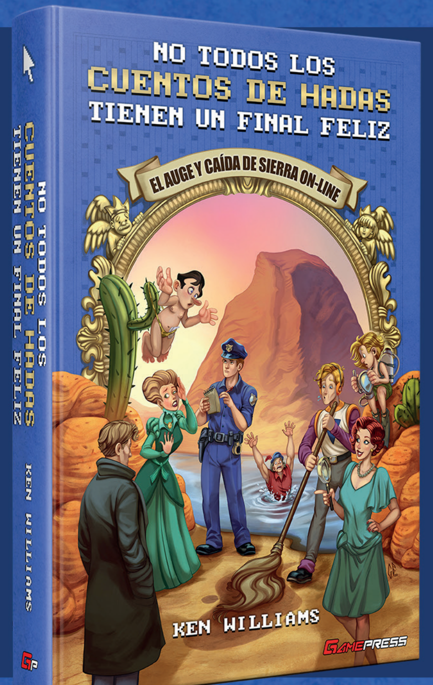
▲ Ilustración realizada por Paco Zarco mostrando a Petra, la mascota del **CAAD**, en una dedicatoria del cómic *Alba Draga*.

COLABORADORES

Bert the Stroller	*Saturn32X*
Dardo	*Señora Gamer*
Efraím Sánchez-Gil	Tibba Games
José Luis Cebrián	*Timoneda*
loquedeberia	*tranqui69*
Paco Zarco	*Uto*
Pedro Fernández	

NO TODOS LOS CUENTOS DE HADAS TIENEN UN FINAL FELIZ





La historia definitiva de Sierra On-line (creadores de Leisure Suit Larry, King's Quest y Space Quest) contada desde dentro por su cofundador, Ken Williams.

Descubre sus juegos, cientos de datos, anécdotas e historias personales. Todo ello acompañado de infinidad de imágenes y fotografías que el propio Ken ha aportado de su archivo personal.

El libro que no puede faltar en la estantería de todo buen amante de las aventuras gráficas y de la historia de los videojuegos.





Disponible en Gamepress.es, librerías, tiendas especializadas y Amazon.
Edición Deluxe con extras exclusivos solo disponible en Gamepress.es

